JOYSTICK HEBDO

N° 1 • 9 NOVEMBRE 1988 L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS STANDARDS

61 TRUCS, ASTUCES, POKES, VIES INFINIES...

GAGNEZ DE 50 à 400 FRANCS

APPRENEZ A PROGRAMMER VOTRE PROPRE JEU

GRAND CONCOURS LORICIELS

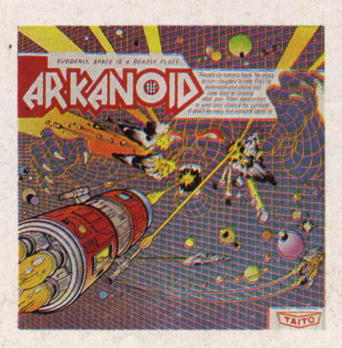
LE POSTER DE F.O.F.T.

AMSTRAD
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX....etc..



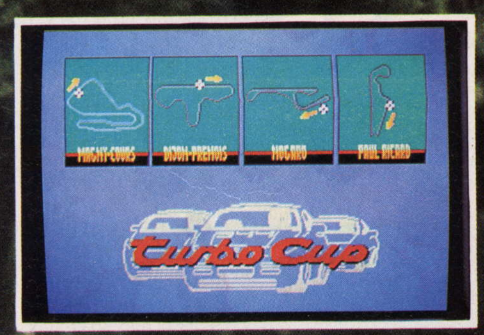


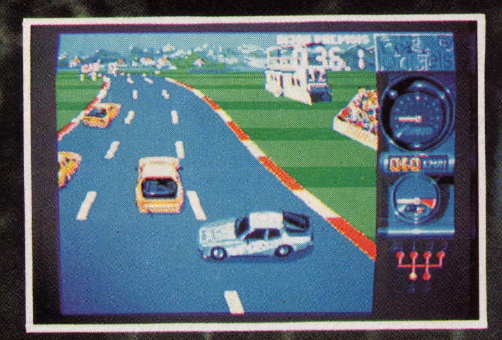
DOSSIER TOUS LES TRUCS SUR ARKANOID I & II





avec René Metge, en







PHOTOS ATARI

199 Frs* toute version cassette

249 Frs* toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON
MO6-TO8-TO9+
C 64/128

SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC 1
THOMSON TO16

TANDY PC
et tous les compatibles PC
diquettes 5 1/4
et 3 1/2

* Prix moyen constaté

RENÉ METGE

Paris-Dakar 1981 : 1er
Touriste Trophy 1983 : 1er
Paris-Dakar 1984 : 1er
Paris-Dakar 1986 : 1er
Turbo Cup Porsche : 1er

JOY'S TOP

HIT PARADE MICROMANIA

PUBLICITE

8 BITS

1. 1943
2. GOLD SILVER BRONZE
3. D.T.OLYMPIQUE CHALLENGE
4. ROAD BLASTERS
5. RASTAN SAGA
6. THE VINDICATOR
7. STREET FIGHTER
8. THE GAMES WINTER EDITION
9. NIGHT RAIDER
10. CAPTAIN BLOOD

16 BITS

1. OCEAN 5 STARS
2. STREET FIGHTER
3. BIONIC COMMANDO
4. ARKANOID 2
5. OUT RUN
6. GAUNTLET 2
7. SPACE HARRIER
8. DUNGEON MASTER
9. WHERE TIME STOOD STILL
10. BIRDIE LEADERBOARD

Vous trouverez dans cette rubrique, un mercredi sur deux, le Hit Parade des meilleures ventes de Micromania, et en alternance, les Best sellers en Angleterre, Allemagne, Etats Unis, et le classement de vos jeux préférés par standard.

AMIGA	AMSTRAD	ATARI	COMMODORE
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
NOM	NOM	NOM	NOM
PRENOM	PRENOM	PRENOM	PRENOM
ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE
CP VILLE	CP VILLE	CP VILLE	CP VILLE

JUSQU'AU 23 NOVEMBRE
VOTEZ POUR VOS JEUX FAVORIS !!!

SOMMAIRE

N°1 du 9 au 15 novembre 1988

EDITO

UN NOUVEL HEBDO ?? WAOOOOOHHH !!..

Mais ce n'est pas tout !
A l'émotion qu'apporte toute nouveauté s'ajoute pour nous, avec cette parution, un souci majeur : celui,

AVANT TOUT,DE VOUS FAIRE PLAISIR.

JOYSTICK pour le fun, HEBDO pour encore plus de fun.

Micromaniiiiaks de tout bord,
JOYSTICK HEBDO... est pour Vous.
JOYSTICK... est votre HEBDO.

Il a deux buts : vous informer au travers de la rubrique ZOOM et vous faire cracker, avec la rubrique JEUX... CRACK.
Pour la première fois vous recevrez des chèques allant de 50 à 400 francs pour les meilleures bidouilles, astuces et solutions que vous nous proposerez.
JOYSTICK HEBDO c'est aussi:

- un cours de programmation où débutants et confirmés apprendront à programmer leur propre jeu,
- des petites annonces qui paraissent dans la semaine même,
- des jeux chaque semaine où 50 lecteurs gagneront des 33 tours ou des cassettes avec en plus un concours organisé par un éditeur de logiciels.

JOYSTICK HEBDO se veut proche de vous : envoyez-nous vos critiques, suggestions, encouragements ou toute autre idée susceptible de faire évoluer le journal, et nous en tiendrons compte comme si vous étiez le rédacteur en chef.

JOYSTICK HEBDO c'est une équipe d'une moyenne d'age inférieure à 20 ans qui vous est entièrement dévouée !
Nous vous souhaitons du plaisir à découvrir ce nouveau-né et attendons votre (nombreux) courrier pour que les prochains numéros se fassent avec votre collaboration...
En attendant rendez-vous pour le second numéro en vente dès le 16 novembre.

Allez, Joystickeurs fous...que vos vies soient infinies !

CE NUMERO COMPORTE UN POSTER, NON FOLIOTE.

JOYSTICK Hebdo est édité par **SIPRESS**, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • **Directeur de la publication**: Marc ANDERSEN • **Rubriques**: ZOOM: Henri LEGOY, Cyril DREVET, Daniel CROISILLE.Jeux... Crack: Daniel DIAS, Daniel LAURO,Stephane FELLOT, avec le concours de Cyrile JUDAS,Eric DELUMEAU, Olivier KURTZ,Ludovic LAVAGNA, Benjamin MOREAU,David Willems,Daniel Webster. J'apprends: Francois LE GRIGUER• **Direction artistique**, Bernard TAMAS•.**Illustration**, Pascal MORINEAU.•**Publicité**, André UZAN.•Abonnement au journal. Publication hebdomadaire • **Diffusion** Transports Presse• **Inspection des ventes** : OPD • **Fabrication/PAO**, SAMAT • **Photogravure** RPM • **Impression**, Sima Torcy • **Commission paritaire** en cours • **Dépot légal**:4ème trimestre 1988



EUX...CRACK

Methode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, inédits, pour des Jeux ou des Softs, quelque soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

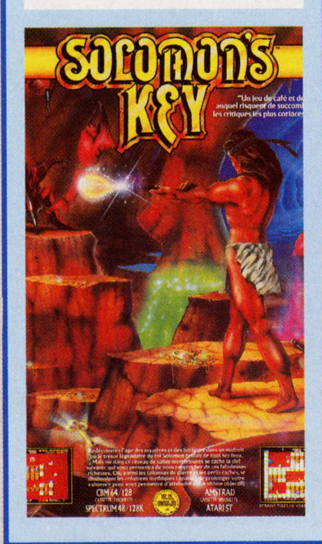
JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris



SOLOMON'S KEY

Tape ce listing en GFA BASIC, pour obtenir des vies infinies.

```
a$=space$(6)
ad=varptr(a$)
dpoke ad,&c179
open"u",#1,"/auto/solkey.prg"
seek #1,766
bput #1,ad,2
seek #1,1ØØ8
bput #1,ad,2
seek #1,33Ø
poke ad,&35
bput #1,ad,1
close #1
```



AMSTRAD

BOB MORANE SCIENCE FICTION

N'oublie pas de faire une sauvegarde de ton disque original car une fois lancé, le programme fonctionnera désormais avec le temps infini.

```
1 'Temps infini sur BOB MORANE SCIENCE FICTION
2 'version Disquette
1Ø MEMORY &9C2F
2Ø FOR AD = &9C3Ø TO &9CA1
3Ø READ DA$:DA=VAL("&"+DA$) : POKE AD,DA
4Ø X=X+DA
5Ø NEXT
6Ø IF X<>12645 THEN PRINT"ERREURS":END ELSE GOTO 7Ø
7Ø CALL &9C3Ø
8Ø DATA 21,3A,9C,Ø1,3E,9C,CD,D1
9Ø DATA BC,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,46,9C
1ØØ DATA C3,53,9C,C3,97,9C,52,44
11Ø DATA 53,45,43,D4,57,52,53,45
12Ø DATA 43,D4,ØØ,FE,Ø4,CØ,3E,84
13Ø DATA 32,9Ø,9C,DD,6E,ØØ,DD,66
14Ø DATA Ø1,DD,7E,Ø2,DD,56,Ø4,DD
15Ø DATA 5E,Ø6,22,8A,9C,EB,22,94
16Ø DATA 9C,32,96,9C,21,9Ø,9C,CD
17Ø DATA D4,BC,22,91,9C,79,32,93
18Ø DATA 9C,2A,94,9C,EB,3A,96,9C
19Ø DATA 4F,21,ØØ,3Ø,DF,91,9C,C9
2ØØ DATA 84,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FE
21Ø DATA Ø4,CØ,3E,85,32,9Ø,9C,C3
22Ø DATA 5B,9C
23Ø ùRDSECT,Ø,27,&43,&7ØØØ
24Ø POKE &71CC,&C9
25Ø ùWRSECT,Ø,27,&43,&7ØØØ
26Ø ùCPM
```





MARIO BROSS

```
1 REM Vies infinies - MARIO BROSS
1Ø FOR I=53229 TO 53256:READ A
2Ø POKE I,A-5:NEXT:SYS 53229
3Ø DATA 2Ø3,162,174,5,167,6,173
4Ø DATA 37,191,26Ø,37,194,26Ø,37
5Ø DATA 218,26Ø,174,213,146,151
6Ø DATA 9,1Ø1,19,5,47,81,8,6
```



DANDARE II

```
1 REM Vies infinies sur DANDARE II
1Ø B=Ø:PRINT CHR$(147):FOR I=3Ø4 TO 371:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
2Ø IF B=6392 THEN SYS 3Ø4
3Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø DATA 32,86,245,169,76,141,96,3,169,69,141,97,3,169,1,141,98,3
5Ø DATA 76,81,3,169,165,141,179,47,141,15Ø,47,141,173,47,169,93
6Ø DATA 141,55,24,169,1,141,57,24,76,Ø,1Ø,72,2Ø6,114,1,2Ø8,13,173
7Ø DATA 196,22,73,99,141,196,22,169,2,141,114,1,1Ø4,64,2,Ø,Ø,Ø
```

AMSTRAD

DEFLEKTOR

Tape ce listing pour obtenir : énergie infinie, suppression des ennemis, droit à la surchauffe et même la posibilité de choisir ton tableau de départ.

```
  1 'Energie et surchauffe infinie, supression ennemis, choix du tableau de départ
  2 'pour  DEFLEKTOR version Cassette
 1Ø MODE 1:B=Ø:FOR I=&AØØØ TO &AØB9:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
 2Ø FOR I=&BFØ8 TO &BF97:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
 3Ø IF B<>26729 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
 4Ø CLS:INPUT"TABLEAU INITIAL : ";A$
 5Ø IF LEN(A$)<>Ø THEN POKE &BF7D,Ø:POKE &BF82,VAL(A$)-1
 6Ø POKE &BF8C,&C9:POKE &BF91,Ø:POKE &BF87,&C9
 7Ø PRINT"INSERER CASSETTE ORIGINALE":CALL &BB18:MEMORY &3FFF
 8Ø LOAD"!",&4ØØØ:CALL &AØØØ
 9Ø DATA 33,8,16Ø,14,255,195,22,189,33,Ø,64,17,74,Ø,1,92,1,237,176,33,39
1ØØ DATA 16Ø,17,Ø,19Ø,1,147,Ø,237,176,33,8,191,34,2Ø7,Ø,195,13Ø,Ø,93,116
11Ø DATA 232,7Ø,45,4,41,Ø,41,Ø,41,Ø,41,Ø,41,Ø,41,Ø,41,Ø,41,Ø,41,Ø,41,Ø,41
12Ø DATA Ø,41,Ø,41,31,41,192,214,62,215,62,215,254,4Ø,192,214,192,4Ø,62
13Ø DATA 41,31,41,Ø,41,Ø,41,Ø,41,Ø,234,97,2Ø6,37,75,35,2Ø1,255,246,31,34
14Ø DATA 1,2Ø5,14,217,5,41,255,2Ø1,4,217,247,199,2,8,224,36,3,2Ø1,18,37,1
15Ø DATA 33,2,2Ø5,4,37,243,42,Ø,1Ø,1,75,34,41,2,43,1Ø,39,Ø,55,18,43,Ø,212
16Ø DATA 251,8,255,79,222,45,6,43,6,35,252,51,14,215,4,125,1,237,9Ø,2Ø5
17Ø DATA 1Ø8,231,94,2Ø3,1ØØ,63,74,23,8Ø,2Ø5,114,217,88,197,92,53,62,8,5Ø
18Ø DATA 74,Ø,58,79,Ø,2Ø3,2Ø7,5Ø,79,Ø,17,117,Ø,2Ø5,115,1,58,79,Ø,2Ø3,199
19Ø DATA 5Ø,79,Ø,17,5,3,2Ø5,115,1,33,Ø,Ø,34,121,5,2Ø5,61,5,33,62,156,17
2ØØ DATA 255,159,1,1Ø7,145,237,184,33,Ø,19Ø,17,Ø,16,1,147,Ø,237,176,14,41
21Ø DATA 17,Ø,16,33,158,247,24,2,1Ø1,9,26,173,18,111,19,26,172,18,19,71
22Ø DATA 123,167,32,24Ø,122,254,16Ø,32,235,33,Ø,16,17,Ø,Ø,1,Ø,144,237,176
23Ø DATA 62,61,5Ø, 2Ø7,7,62,3,5Ø,187,4,62,2,5Ø,196,4,62,6Ø,5Ø,198,4,62,58
24Ø DATA 5Ø,2Ø4,41,62,216,5Ø,19Ø,37,62,45,5Ø,28,37,195,131,4
```

AMSTRAD

FLYING SHARK




```
  1 'Vies infinies sur FLYING SHARK version Disquette
 1Ø MEMORY &3ØØØ:B=Ø:FOR I=&BEØØ TO &BE48
 2Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
 3Ø IF B=6451 THEN LOAD"shark1":CALL &BEØØ
 4Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
 5Ø DATA 33,55,189,54,195,35,54,54,35,54,19Ø,33
 6Ø DATA 112,62,54,195,35,54,25,35,54,19Ø,195,Ø,62
 7Ø DATA 5Ø,7Ø,161,2Ø,122,254,64,4Ø,1,233,229,33
 8Ø DATA 62,1,54,195,33,112,62,54,5Ø,35,54,7Ø,35
 9Ø DATA 54,161,225,233,33,61,19Ø,34,182,1,2Ø1
1ØØ DATA 33,24,1,34,165,79,34,112,59,195,Ø,192
```

AMSTRAD

BUGGY BOY




```
 1 'Temps infini sur BUGGY BOY version Disquette et Cassette.
1Ø MODE 1:MEMORY 12345:B=Ø:FOR I=&9CØØ TO &9C16
2Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B<>2281 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø LOAD"buggy":IF PEEK(&9BØØ)=&11 THEN CALL &9CØØ
5Ø POKE &9CØ4,&75:CALL &9CØØ
6Ø DATA 33,9,156,34,126,155,195,Ø,155,62,2Ø1
7Ø DATA 5Ø,127,94,195,136,76,74,85,83,84,73,78
```



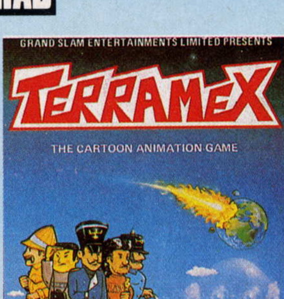
DEATH WISH III

```
 1 REM Vies et munitions infinies, résistance aux coups
 2 REM sur DEATH WISH III
1Ø B=Ø:FOR I=272 TO 315:READ A:POKE I,A-5
2Ø B=B+A:NEXT:POKE 294,44:POKE 297,44
3Ø POKE 3Ø2,44:3Ø7,44:POKE 816,16:POKE 817,1
4Ø IF B=4941 THEN LOAD
5Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø DATA 37,17Ø,249,167,41,165,6,147,153,9,147
7Ø DATA 172,1Ø,145,154,9,145,173,1Ø,1Ø1,174,194
8Ø DATA 146,99,87,146,254,89,174,17Ø,146,61,92
9Ø DATA 174,49,146,45,92,81,5,69,75,91,72
```



AMSTRAD

TERRAMEX




```
 1 'Vies infinies, invulnérabilité, enlève les ennemis
 2 'sur TERRAMEX version Cassette
1Ø MODE 1:FOR N=96 TO 148:READ A:POKE N,A:NEXT
2Ø POKE 132,Ø:POKE 137,2Ø1:POKE 142,2Ø1
3Ø PRINT"INTRODUISEZ  TERRAMEX...":CALL &BB18
4Ø CALL 48439:MEMORY 16383:MODE Ø:LOAD"!",&4ØØØ:CALL 96
5Ø DATA 243,33,Ø,64,17,Ø,1,1,Ø,2,237,176,33,117,Ø
6Ø DATA 34,153,1,195,15,1,33,131,Ø,34,67,92,195,Ø
7Ø DATA 64,62,167,5Ø,33,1Ø4,62,2,5Ø,17,69,62,6,5Ø
8Ø DATA 24Ø,124,62,225,5Ø,18,1Ø4,195,228,68
```

DEFENDER OF THE CROWN

Tape ce listing pour obtenir :
- 2ØØ soldats
- 2ØØ chevaliers
- 2ØØ catapultes

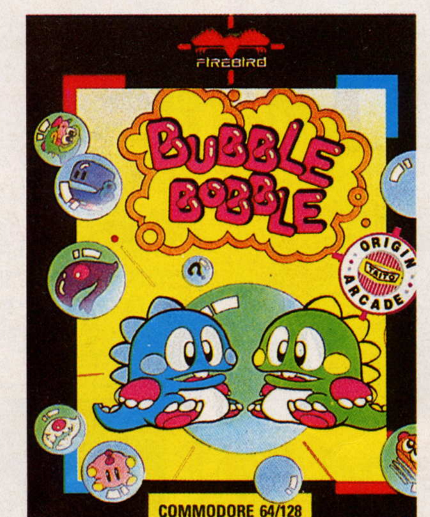
```
  1 REM 2ØØ catapultes, chevaliers et soldats
  2 REM  sur DEFENDER OF THE CROWN
 1Ø  B=Ø:FOR I=4Ø96 TO 42Ø3:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
 2Ø  FOR I=51788 TO 51828:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
 3Ø  IF B=16414 THEN SYS 4156
 4Ø  PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
 5Ø  DATA 174,2Ø,146,61,88,81,5,85,38,47,174,21,146,182
 6Ø  DATA 74,81,71,7Ø,174,37,146,68,199,174,41,146,69,199
 7Ø  DATA 174,21,146,7Ø,199,81,23,198,138,178,17Ø,18Ø,2Ø6,6
 8Ø  DATA 213,15,1Ø9,1Ø9,174,21,77,174,14,77,213,9,17Ø,178
 9Ø  DATA 15Ø,179,2Ø5,1Ø1,174,13,175,165,5,37,191,26Ø,165,21
1ØØ DATA 37,194,26Ø,174,5,167,7,2Ø5,37,218,26Ø,125,167,26Ø
11Ø DATA 159,194,6,22,162,6,6,194,136,22,162,136,6,2Ø7
12Ø DATA 213,246,174,21,146,139,6,81,8,7,174,94,146,58,13
13Ø DATA 174,2Ø7,146,59,13,81,51,13,174,85,146,58,13,174,14
14Ø DATA 146,59,13,174,2Ø5,146,11,7,174,2Ø5,146,17,7,174,2Ø5
15Ø DATA 46,23,7,81,85,14
```

AMSTRAD

BUBBLE BOBBLE

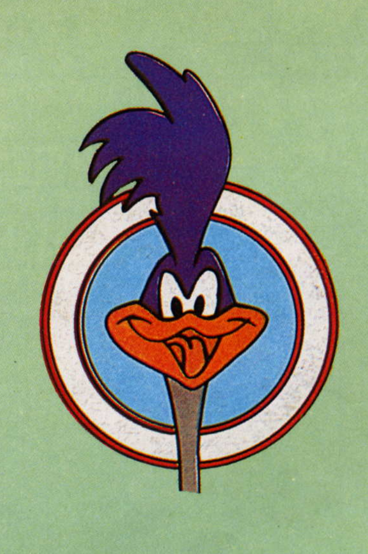
N'oublie pas de faire une sauvegarde de ton disque original car une fois lancé, le programme fonctionnera désormais avec les vies infinies.

```
  1 'Vies infinies sur BUBBLE BOBBLE version Disquette
 1Ø MEMORY &9FFF:FOR i=&AØØØ TO &AØ8F
 2Ø READ a$:POKE i, VAL ("&"+a$)
 3Ø VERI=VERI+VAL ("&"+a$)
 4Ø NEXT i:IF VERI<> 15Ø47 THEN PRINT"ERREUR":END ELSE CALL &AØØØ=Ø
 5Ø DATA Ø1,ØA,AØ,21,8E,AØ,CD,D1,BC,C9
 6Ø DATA 12,AØ,C3,21,AØ,C3,5B,AØ,4C,49
 7Ø DATA D4,45,43,D2,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
 8Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,F5,AF,32,8D,AØ,F1,FE
 9Ø DATA Ø3,2Ø,38,DD,7E,ØØ,DD,56,Ø2,DD
1ØØ DATA  6E,Ø4,DD,66,Ø5,C6,ØØ,1E,ØØ,F5
11Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,F1,C5,4F,F5,3A
12Ø DATA 8D,AØ,FE,ØØ,28,Ø6,F1,CD,4E,C6
13Ø DATA 18,Ø4,F1,CD,66,C6,C1,CD,18,B9
14Ø DATA C9,F5,AF,3C,32,8D,AØ,18,C3,21
15Ø DATA 7Ø,AØ,7E,FE,ØØ,C8,CD,5A,BB,23
16Ø DATA 18,F6,4E,4F,4D,42,52,45,2Ø,44
17Ø DATA 27,41,52,47,55,4D,45,4E,54,53
18Ø DATA 2Ø,49,4E,43,4F,52,52,45,43,54
19Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ED,5B,42,BE,21,8D
2ØØ DATA ØØ,Ø1,19,ØØ,ED,BØ,C9,24,ØØ,Ø3
21Ø DATA Ø7,ØØ,AA,ØØ,3F,ØØ,CØ,ØØ,1Ø,ØØ
22Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØF,2A,52,E5,Ø2,Ø4,ØØ
23Ø DATA ØØ,FF
24Ø ùLIT,&4ØØØ,2,&C7
25Ø FOR f=&8Ø TO &8Ø+37:READ a$:a=VAL ("&"+a$) : veri+a: POKE f,a:NEXT
26Ø IF VERI<>2514 THEN PRINT"Erreur dans les datas": END
27Ø ùECR,&4ØØØ,2,&C7
28Ø RUN"BB"
```





ROAD RUNNER



```
 1 REM Vies infinies sur ROAD RUNNER
1Ø FOR I=53216 TO 53255:READ A
2Ø POKE I,A-5:NEXT:SYS 53216
3Ø DATA 37,49,252,37,113,25Ø,174
4Ø DATA 248,146,139,14,174,212,146
5Ø DATA 14Ø,14,81,21,13,174,5,146
6Ø DATA 68,21,174,213,146,69,21,81
7Ø DATA 5,21,174,17Ø,146,238,173,81
8Ø DATA 5,133
```

AMSTRAD

ENDURO RACER

```
 1Ø 'Temps infini sur ENDURO RACER version Disquette
 2Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,21,ØØ,4Ø,Ø6
 3Ø DATA Ø2,CD,22,Ø7,CD,ØØ,4Ø,21,ØØ,Ø8,Ø6,ØA,CD,22,Ø7,C3
 4Ø DATA 18,B9,C5,3A,6E,Ø7,57,1E,ØØ,CD,45,CØ,Ø1,7E,FB,3E
 5Ø DATA 46,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,6E,Ø7,CD,5C,C9,AF,CD
 6Ø DATA 5C,C9,AF,CD,5C,C9,3E,Ø5,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3E
 7Ø DATA 11,CD,5C,C9,F3,3E,FF,CD,5C,C9,CD,E5,C6,FB,Ø1,7E
 8Ø DATA FB,CD,1C,C9,E5,21,6E,Ø7,34,E1,C1,1Ø,B5,C9,Ø4
 9Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:MEMORY &6FF:FOR i=&7ØØ TO &76E:READ a$
1ØØ z=VAL("&"+A$):s=s+z:POKE i,z:NEXT
11Ø IF s<>13Ø25 THEN PRINT"Erreur datas!":END
12Ø CALL &7ØØ:POKE 25946,&18: CALL &4ØØØ
```

AMSTRAD

GUNSTAR

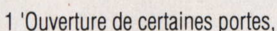
Tape ce listing pour obtenir : • vies infinies • tir rapide • droit à la surchauffe

```
  1 'Vies infinies, tir rapides et droits à la surchauffe
  2 'sur GUNSTAR version Cassette
 1Ø OPENOUT"!":MEMORY &1ØØØ
 2Ø B=Ø:MODE 1:FOR I=&BEØØ TO &BE4C:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
 3Ø IF B=&1B45 THEN LOAD"gunstar1":CALL &BEØØ
 4Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
 5Ø DATA 33,55,189,54,195,35,54,54,35,54,19Ø,33,112,17
 6Ø DATA 54,195,35,54,25,35,54,19Ø,195,Ø,17,5Ø,7Ø,165
 7Ø DATA 2Ø,122,254,147,4Ø,1,233,229,33,112,17,54,5Ø
 8Ø DATA 35,54,7Ø,35,54,165,33,62,1,54,195,225,233,33
 9Ø DATA 97,1,54,65,35,54,19Ø,195,75,1,33,118,8Ø,54,2Ø1
1ØØ DATA 175,5Ø,229,74,195,3Ø,165
```

AMSTRAD

SHORT CIRCUIT I

Tape ce listing pour déverouiller certaines portes.



```
  1 'Ouverture de certaines portes,
  2 'sur SHORT CIRCUIT I version Cassette.
 1Ø B=Ø:MODE 1:MEMORY 14766:LOAD"":FOR I=&BEØØ TO &BE4B
 2Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
 3Ø IF B=7Ø67 THEN CALL &BEØØ
 4Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
 5Ø DATA 62,195,5Ø,226,57,33,2Ø,19Ø,34,227,57,33,255,171,17
 6Ø DATA 64,Ø,195,175,57,62,168,5Ø,Ø,2,33,69,229,34,1,2,243
 7Ø DATA 241,2Ø1,221,33,Ø,191,17,79,Ø,2Ø5,78,188,62,195,5Ø
 8Ø DATA 27,191,33,58,19Ø,34,28,191,195,Ø,191,62,24,5Ø,126
 9Ø DATA 13,5Ø,99,12,33,24,252,34,158,13,195,1Ø,2,Ø
```

AMSTRAD

SHORT CIRCUIT II

Tape ce listing pour être invulnérable.

```
  1 'Invulnérabilité sur SHORT CIRCUIT II version Cassette.
 1Ø B=Ø:MODE 1:MEMORY 14766:LOAD"":FOR I=&BEØØ TO &BE63
 2Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
 3Ø IF B=9Ø58 THEN CALL &BEØØ
 4Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
 5Ø DATA 62,195,5Ø,226,57,33,2Ø,19Ø,34,227,57,33,255,171,17,64
 6Ø DATA Ø,195,175,57,62,168,5Ø,Ø,2,33,69,229,34,1,2,243,241
 7Ø DATA 2Ø1,221,33,Ø,191,17,79,Ø,2Ø5,78,188,62,195,5Ø,27,191
 8Ø DATA 33,58,19Ø,34,28,191,195,Ø,191,221,33,51,11,17,2Ø5,96
 9Ø DATA 2Ø5,2Ø1,3,175,5Ø,124,12,5Ø,7Ø,32,62,24,5Ø,6,31,5Ø,221
1ØØ DATA 3Ø,5Ø,152,3Ø,5Ø,252,27,62,2Ø1,5Ø,7,3Ø,195,1Ø,2,Ø,Ø,Ø
```

AMSTRAD

GAME OVER

```
  1 'Vies infinies sur GAME OVER I & II version Cassette
 1Ø  MEMORY &3ØØØ:B=Ø:FOR I=&BEØØ TO &BE6E:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
 2Ø  IF B<>&2BØB THEN 6Ø
 3Ø  INPUT"PART 1 OU PART 2 : ";P
 4Ø  IF P=2 THEN POKE &BE65,&78:POKE &BE66,&21:POKE &BE6A,&34:POKE &BE6B,&21
 5Ø  LOAD"!":CALL &BEØØ:END
 6Ø  PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
 7Ø  DATA 33,244,55,54,195,35,54,22,35,54,19Ø,33,64,Ø,229,33,Ø,185,229
 8Ø  DATA 195,2Ø1,55,229,33,11Ø,Ø,54,22Ø,35,54,21,35,54,137,225,241,243
 9Ø  DATA 2Ø1,33,46,185,54,237,35,54,75,35,54,2,33,46,185,17,46,121,1
1ØØ DATA 38,Ø,237,176,62,121,5Ø,71,121,5Ø,75,121,5Ø,83,121,62,2Ø1,5Ø
11Ø DATA 84,121,2Ø5,46,121,221,33,217,187,17,2,1,2Ø5,1Ø3,187,33,98,19Ø
12Ø DATA 34,195,188,195,3,188,62,Ø,5Ø,99,35,62,2Ø1,5Ø,31,35,195,148,142
```



ATARI

SPACE QUEST II .

Les mots en majuscules sont à taper au clavier. Faire 'return' après chaque instruction.
Attendre que votre montre sonne, puis sortir de l'écran par le haut car, grâce à la pesanteur, on peut marcher sur les murs.
Aller vers la combinaison civile, GET SUIT. Se diriger vers les casiers à droite, OPEN LOCKER, GET RUBE, GET SUPPORTER. Sortir de l'écran par la gauche, puis se placer sur la plaque montante de gauche. Après être monté, entrer dans le tube; il part tout seul. Descendre du tube et monter dans le vaisseau. A partir de ce moment vous êtes enlevé et le jeu se fait automatiquement. Au bout d'un moment, on se retrouve dans la jungle. Quand vous êtes réveillé, allez près de la carcasse du vaisseau, PRESS BUTTON. Ensuite vers le corps de l'homme, GET CARD. Sortir de l'écran par le haut, derrière les buissons, puis aller en bas à droite. Dirigez-vous vers la petite créature, UNTIE CREATURE. Revenir à l'image d'avant, puis aller vers la gauche en bas. Aller vers les petites herbes bleues claires en faisant bien attention à ne pas les toucher, GET SPORE. Puis sortir de l'écran par le haut; là, être très attentif (un conseil : sauvez la partie de temps en temps) car il faut, pour passer de l'autrer côté de l'écran, ne pas toucher les tentacules du monstre sans quoi vous lui serviriez de diner !!! Allez ensuite vers les buissons, GET BERRIES. Puis revenez en sens inverse en faisant toujours attention à ne pas toucher aux tentacules du monstre. Sortez de l'écran par le même endroit d'où vous êtes venu, puis allez à droite, remontez par le petit chemin et sortez de l'écran par le haut à gauche. Allez vers l'objet qui ressemble à une boîte aux lettres, INSERT FORM IN SLOT, GET WHISTLE. Partir par la droite et aller en haut à droite, s'arrêter près du marais, RUB BERRIES ON BODY, aller dans le marais et avancer vers la droite jusqu'à être mangé par le monstre. Sondez ensuite le haut du marais jusqu'à ce que vous commenciez à nager, HOLD BREATH. Sortez de l'écran en nageant par la gauche, puis allez vers le haut, dirigez-vous vers le diamant, GET GEMM. Puis revenez au marais (refaire HOLD BREATH). Allez 2 fois vers la droite, arrêtez-vous près de l'arbre, CLIMB TREE. Puis allez tout le temps à droite jusqu'à vous retrouver prisonnier dans la cage, SLOW, ASK MAN, ASK MAN, TROW SPORE, (n'oubliez pas de marquer 2 fois ASK MAN, ce n'est pas une faute !). Attendez que le monstre soit à terre, GET KEY, UNLOCK DOOR, OPEN DOOR,FASTEST. Allez près de la pierre, GET ROPE. Puis sortez de l'écran par le haut derrière les buissons, allez à gauche puis encore à gauche et arrêtez-vous près du tronc, CLIMB TREE. Allez au milieu du tronc, TIE ROPE TO LOG, CLIMB ROPE. Descendez le plus bas possible de la corde, SWING. Puis dès que vous êtes assez près du bord de la falaise, appuyez sur la touche F6. Continuez par la gauche, quand vous êtes dans le noir, USE GEM. Puis avancez, après être tombé dans le trou, allez près de la petite pierre près de vous, GET GEM. Puis allez vers le bas, attendez que le chef des créatures ait fait son discours, SAY WORD. Entrez dans le trou, PUT GEM IN MOUTH. A ce moment, vous entrez dans un labyrinthe (voir plan).
En sortant du labyrinthe, allez à droite puis en haut à droite. Une fois hors du tourbillon, sortir par la droite (rester dans l'eau), USE WHISTLE, attendre que la bête sorte, puis revenir d'où vous êtes venu et repartir à droite, se mettre devant le rocher troué, GET STONE. Sortir de l'écran par le haut en traversant le rocher. A partir d'ici il va falloir monter sur la plate-forme, en empruntant l'ascenseur de droite. Pour ce faire il faut, dès que le garde se trouvera derrière le pylône de gauche, avancer petit à petit de buissons en buissons vers le pylône et se cacher derrière, THROW STONE. Puis, dès que le garde sera dans l'ascenseur, allez vers le pylône de droite et une fois le garde sorti, entrez dans l'ascenseur. Arrivé en haut, allez à l'arrière droite du vaisseau, OPEN DOOR, PRESS POWER, PRESS ASCENT, TURN DIAL ON VAC, LOOK MONITOR. Allez vers le bas (vous dirigez le manche), dès que vous serez dans l'espace, TURN DIAL ON HAC. Avancez, puis au bout d'un moment, Vohaul prendra le contrôle de votre vaisseau. Quand vous sortez du vaisseau, allez sur la droite, puis entrez dans l'ascenseur, FIVE. Une fois en haut, sortez de l'écran par la droite, puis allez encore une fois à droite, et dirigez-vous vers le bouton près de la porte bleue, PRESS BUTTON. Entrez dans la salle, GET BASKET, GET OVERALL, GET LIGHTER. Revenez à l'ascenseur, FOUR. Attention, au troisième et au quatrième étage il y a de temps en temps un robot qui fait le ménage et qui risque, s'il vous passe sur le corps, de vous écraser. Pour l'éviter, le mieux est de se diriger vers la porte la plus proche et de taper PRESS BUTTON avant que le robot ne vous attrape, ou alors de revenir à l'ascenseur, de rester dedans, et dès que le robot est passé, sortir vite fait de l'écran (il y a un ascenseur de chaque côté du couloir).
Allez à droite 2 fois de suite puis mettez-vous près d'un des boutons, PRESS BUTTON. Entrez dans la salle, allez près du WC qui n'est pas occupé, OPEN DOOR. Entrez , GET PAPER. Puis sortez de la salle par où vous êtes entré. Dirigez-vous vers la droite, allez près du bouton, PRESS BUTTON. Entrez dans la salle, GET CUTTER. Puis en partant vers la droite dirigez-vous jusqu'au prochain ascenseur, entrez, TREE.
Une fois en bas, allez vers la gauche jusqu'à la première porte, placez-vous près du bouton, PRESS BUTTON. Entrez dans la salle, GET PLUNGER, puis revenez à l'ascenseur, ONE. Une fois en bas suivez le pont et dès que vous vous retrouvez devant votre vaisseau, sortez de l'écran par le bas. Descendez, aller à droite puis à gauche jusqu'au moment où vous serez enfermé, mettez-vous vers le mur de gauche et attendez que le sol se soit presque ouvert sous vos pieds, TIE PLUNGER. Une fois le sol revenu, tapez : LET GO, PUT PAPER IN BASKET, DROP BASKET, LIGHT PAPER. Puis, l'opération finie, allez continuellement à droite jusqu'à vous retrouver devant Vohaul. Quand il aura fini de parler, montez vers lui et attendez d'être réduit à la taille d'un vermisseau. Mettez-vous contre la paroie de la coupole, USE CUTTER. Dirigez-vous vers la ventilation en haut à gauche, puis GO VENT. Allez vers le bouton rouge, PRESS BOUTTON. Puis revenez vers la ventilation, GO VENT. Sortez 2 fois de cet écran par la gauche, allez vers l'interrupteur, TURN SWITCH ON ON. Puis mettez-vous sur la console, TYPE ENLARGE. Retournez par la droite dans la coupole en verre. Une fois redevenu grand, allez vers l'écran qui clignote, LOOK SCREEN, tapez le code SHSR. Montez par l'escalier sur votre droite. Une fois en haut, mettez-vous près de la boite, OPEN BOX, GET MASK, WEAR MASK. Puis continuez le long du couloir jusqu'à la prochaine porte. Allez 2 fois à



gauche, inscrivez (sans confirmer par return) PRESS BUTTON, allez à gauche puis approchez-vous le plus vite possible du premier bouton et confirmez par la touche RETURN, (vous aviez inscrit press button en avance pour gagner du temps). Repartir par la droite. Vous êtes normalement suivi par un robot, allez continuellement à droite jusqu'à ce que vous arriviez à une entrée avec des rayons rouges de côté, allez encore une fois à droite. Là, le robot ne peut plus vous suivre, car les rayons l'empêchent de passer (il se retrouve au point de départ !).
Retournez par la gauche à la porte que vous aviez ouverte mais cette fois marquez ENTER SHIP (vous voila dans la capsule d'éjection). Ecrivez : PRESS BUTTON, LOOK SHIP, allez près de la coupole d'hibernation en verre, OPEN CHAMBER, ENTER CHAMBER.
et voilà, c'est la fin........

GUNSHIP

Code d'identification pour atterrir sur les bases :



ACCENT	:	TRAMPOLINE
BILLBOARD	:	KICKBACK
CROMAGNON	:	MELODRAMA
DAKOTA	:	ONSTAGE
ELECTRA	:	VERTICAL
FOOTHOLD	:	INSOLENT
GRENADIER	:	NOCTURNE
HEDGEHOG	:	LOCKSMITH
IVORY	:	WILLOW
KNOCKOUT	:	PUREBRED
LOZENGE	:	ROMANTIC
MAZURKA	:	YELLOW
NEBULA	:	QUAKER
OVATION	:	UPSTAGE
PENTHOUSE	:	SYMPHONY
QUARTZ	:	ZEBRA

AMSTRAD

BATAILLE DES PLANETES

Si tu vois diminuer tes réserves en munitions, essence ou énergie, mets-toi dans l'axe d'une planète, fonce droit dessus pour t'emparer des réserves - représentées par des symboles - qui sont stockées dans des formes géométriques.

ALIENS

Economise tes tirs pour ne pas te retrouver immobilisé faute de laser.
Evite de tuer des Aliens devant les portes : leur destruction laisse une trace d'acide, rendant ces dernières inutilisables. Quand tu te retrouves devant une porte bloquée, il te suffit de tirer dessus pour te frayer un passage tandis que si tu veux bloquer cette porte, tu dois détruire le boîtier de contrôle, qui se trouve à droite.
Pas de quartier pour les dessins insolites qui ornent les murs de certaines salles : ce sont des larves d'Aliens.

ARMY MOVES

Ne cherche plus, tape le code : 15372 et tu pourras acceder à la seconde partie d'ARMY MOVES.

ACADEMY

Pour mener ta mission à bien, il est dans ton intérêt d'équiper ton vaisseau avec le matériel le plus approprié :
- Avant tout, il faut que tu choisisses un bon bouclier et un laser très puissant.
- Pour ne pas te perdre, prends toujours une unité ADF.
- Le choix de la direction est secondaire.
- Plutôt que des fusées, choisis une unité infrarouge, moins précise mais plus éclairante.

BATTY

Vies infinies et désactive les déviateurs :
POKE &4518,Ø : POKE &4526,Ø
POKE &52FA,&C9: POKE &8218,&C9

DRUID

Energie infinie :
POKE &2CØ1,Ø:POKE &21Ø1,&C3

PROHIBITION

Vies, balles et temps infinis :
POKE &A152,Ø : POKE &A157,21Ø
POKE &A15B,Ø : POKE &A15C,Ø

WEST BANK

Vies infinies : POKE &92DD,Ø

SPECTRUM

ANARCHY

Nombre de vies : POKE 424Ø5,Nb

BATTY

Vies infinies : POKE 4844Ø,24

BLACK LAMP

5Ø vies : POKE 336Ø7,5Ø

COMMODORE

1942

Vies infinies :
POKE 58Ø6,234 : POKE 58Ø7,234
Execution :
SYS 264Ø

AIRWOLF II

Tape les pokes suivants et charge ton jeu.
POKE 1696Ø,Ø : POKE 16865,Ø
POKE 17145,Ø : POKE 1715Ø,Ø
Dès que le jeu sera chargé tape :
25Ø vies : POKE 49885,25Ø
Exécution : SYS 49467

ALIENS

25Ø Vies : POKE 384Ø8,25Ø
Exécution : SYS 38233

BALL CRAZY

Charge le jeu et fais un reset.
Vies infinies et exécution : SYS 32784

BIGGLES

Vies et Munitions infinies :
POKE $172B,234 : POKE $172C,234
POKE $943,25Ø : POKE $21EØ,234
POKE $21E1,234
Exécution : SYS $81C

BLACK LAMP

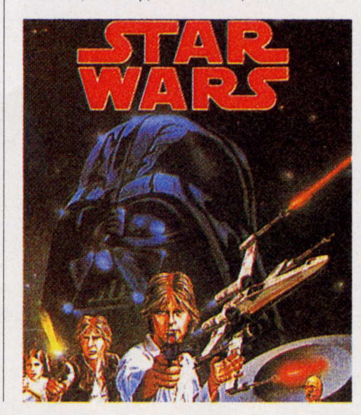
Vies et énergie infinies. Empêche l'ennemi de tirer.
POKE $13D4,$2C : POKE $1EF8,$2C
POKE $26CA,$2C : POKE $284A,$2C
POKE $1CF6,$2C : POKE $1DFF,$ØØ
POKE $274B,$ØØ : POKE $2CD7,$A5
Exécution : SYS $Ø4ØA

RAMPAGE

Energie infinie : POKE 56693,Ø

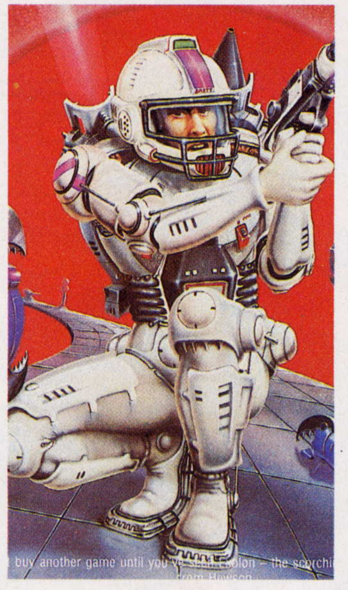
STAR WARS

Energie infinie.
POKE $4E7F,$2C : POKE $4FØ3,$2C
POKE $8881,$2C : POKE $8954,$2C
POKE $9ØD2,$2C : POKE $918C,$2C
POKE $B5AD,$2C : POKE $C9C3,$E8
POKE $C9CA,$CA : SYS $8ØØØ



ESCAPE FROM THE SINGE'S CASTLE

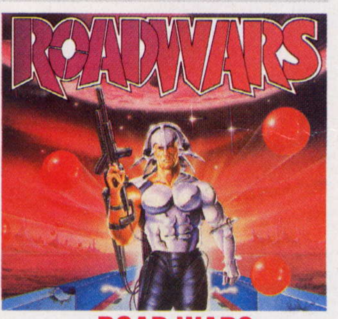
Pour terminer «Doom Dungeon»: Va à droite, pousse en avant, appuie sur TIR deux fois, puis va à droite. Appuie sur TIR, va à gauche, appuie sur TIR, recule, va à gauche, puis à droite, puis encore à droite pour sortir.



EXOLON

Pour avoir des vies infinies sur EXOLON, il te suffit de choisir la redefinition des touches et de taper le mot ZORBA.

AMIGA



ROAD WARS

Pour avoir des vies illimitées il faut jouer à deux joueurs et appuyer sur F1 lorsque le joueur 1 meurt et sur F2 lorsque le joueur 2 meurt, et ainsi plus jamais de game over.

XENON

Au 2ème secteur, pour arriver jusqu'à la base sans ennemi, il faut se faire tuer par le boyau au début du 2ème secteur, 2ème partie. Une fois écrasé, plus aucun ennemi jusqu'à la base !!!

ARKANOID



AMSTRAD

```
  1 'Vies infinies et choix du tableau de fin sur ARKANOID version Cassette
 1Ø MEMORY &39AE:CLS:INPUT"FIN DU JEU A QUEL TABLEAU (1-33)";L
 2Ø LOAD"",&39AF:POKE &39E3,&18:POKE &39E4,&13
 3Ø RESTORE 7Ø:FOR I=&39F8 TO &3A13:READ A:POKE I,A:NEXT
 4Ø RESTORE 9Ø:FOR I=&BE8Ø TO &BE91:READ A:POKE I,A:NEXT
 5Ø RESTORE 95:FOR I=&8ØØØ TO &8ØØ8:READ A:POKE I,A:NEXT
 6Ø POKE &BE88,L-1:CALL &8ØØØ
 7Ø DATA 33,1Ø3,91,34,14Ø,1,33,11,58,17,1Ø,2,1,9,Ø,237
 8Ø DATA 176,241,2Ø1,26,175,229,69,38,224,232,39,228
 9Ø DATA 175,5Ø,243,2,5Ø,116,3,62,Ø,5Ø,183,2,5Ø,56,3,195,229,69
100 DATA 33.255.171.17.64.0.195.175.57
```

COMMODORE

Pour avoir 87 vies, il te suffit de sélectionner une partie à deux joueurs et de ne pas t'occuper du premier joueur et essaye de jouer le mieux possible avec le deuxième joueur. Selon l'humeur de ton Commodore tu auras peut être 87 vies.

ATARI

Après chargement du jeu mets-toi en majuscules et tape DEATHSTAR.
Pour changer de tableau appuie sur "S".

SPECTRUM

Jouer sans musique :
POKE 34Ø21,21
Disparition des bébêtes :
POKE 34521,24
Destruction des bébêtes :
POKE 35426,127
Détraquer la balle :
POKE 37422,215
Casser les briques plus facilement :
POKE 39724,15.
Pouvoir toujours mettre son nom dans les HIGH SCORES :
POKE 40515,3Ø

AMIGA

Après un «game over» appuyez simultanément sur F1 et le bouton gauche de la souris pour reprendre la partie !!!

AMSTRAD

Vies infinies :
POKE &82F3,Ø

AMSTRAD

```
1 'Vies infinies sur ARKANOID version Disquette
10 B=256*PEEK(&BE43)+PEEK(&BE42):FOR I=B TO B+24
20 POKE B,0:NEXT:CAT:B=0:FOR I=&9000 TO &9080
30 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B=8912 THEN CALL &9000
50 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS"
60 DATA 6,10,33,117,144,17,0,192,205,119,188,33
70 DATA 64,0,205,131,188,205,122,188,33,64,0,17
80 DATA 192,117,62,85,174,119,35,19,122,179,62,85
90 DATA 194,28,144,175,50,243,2,17,124,65,6,6,197
100 DATA 33,71,144,1,30,0,237,176,193,16,244,33
110 DATA 101,144,1,16,0,237,176,195,82,70,32,32
120 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
130 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
140 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
150 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,46,83
160 DATA 66,70,0,0
```

MSX

```
1 REM Vies infinies sur ARKANOID
10 SCREEN 0:KEYOFF:POKE &HFCAB,1:COLOR 15,4,4
20 FOR I=&HC100 TO &HC11C:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>2921 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 BLOAD"CAS:":POKE &HC03F,0:POKE &HC040,&HC1
60 DEFUSR=&HC00:A=USR(A)
70 DATA 62,2,50,223,76,62,0,50,16,124,62,218,50,178,153
80 DATA 62,205,50,252,64,33,212,65,34,253,64,195,42,64
```

SPECTRUM

Pour éviter d'attendre la fin de la présentation pour commencer le jeu : POKE 33427,201

AMIGA

Pour avoir des vies infinies il te suffit d'appuyer sur F3 pour un seul joueur ou sur F4 pour deux

AMSTRAD

Une fois tapé ce listing te permettra de changerde tableau à chaque fois que tu appuyeras sur "**ESC**"

```
1 'Changement de tableau en appuyant sur "ESC"
2 ' version Cassette
10 MEMORY &2000:FOR I=&BE00 TO &BE39:READ A
20 POKE I,A:NEXT:LOAD"arkanoid":CALL &BE0B
30 DATA 33,77,191,54,49,35,54,190,195,0
40 DATA 191,33,226,57,54,195,35,54,33,35
50 DATA 54,190,33,64,0,229,33,0,187,229
60 DATA 195,183,57,229,33,145,1,54,228
70 DATA 35,54,91,35,54,209,225,241,243
80 DATA 201,33,177,2,34,131,6,195,229,69
```

SPECTRUM

Pour inverser le but du jeu, il faut juste faire : POKE40254,201 et maintenant ton but est de reconstruire le tableau.

COMMODORE

```
1 REM Vies infinies sur ARKANOID
10 FOR I=49152 TO 49263:READ A
20 POKE I,A-5:NEXT:POKE 49210,79
30 PRINT"PRESSER RETURN PUIS TAPEZ SYS 49152"
40 INPUT P$:SYS 64738
50 DATA 37,49,252,174,5,146,37,213,37,113,250
60 DATA 174,29,146,15,9,174,197,146,16,9,81
70 DATA 104,8,174,42,146,111,5,174,197,146
80 DATA 112,5,81,48,5,174,25,146,111,5,174
90 DATA 178,146,112,5,174,147,138,80,174,6
100 DATA 138,81,167,5,194,76,197,162,147,6
110 DATA 237,229,48,213,250,81,25,178,174,158
120 DATA 146,216,246,81,87,5,174,174,146,122
130 DATA 255,174,158,146,123,255,174,146,146
140 DATA 124,255,174,59,146,125,255,174,14,146
150 DATA 126,255,174,101,146,127,255,81,87,5
```

AMSTRAD

Vies infinies sur ARKANOID version disquette avec la multiface II : il faut poker la valeur 00 à l'adresse 20F3.

SPECTRUM

Vies infinies :
POKE 33702,127

Pour pouvoir continuer ta partie après un GAME OVER, il te suffit de mettre comme nom dans le tableau des HIGH SCORES : 'PBRAIN' et après appuyer sur la barre d'espacement.

MSX

Vies infinies :
POKE &H7C10,0

SPECTRUM

SPECTRUM 48K	SPECTRUM 128K
Vies infinies	
POKE 37484,Ø	POKE 37586,Ø
POKE 37485,195	POKE 37587,195
Blocage de la balle quand on la touche	
POKE 37643,Ø	POKE 37748,Ø
POKE 37644,Ø	POKE 37749,Ø
POKE 37645,Ø	POKE 3775Ø,Ø
Ralentissement de la balle	
POKE 3792Ø,Ø	POKE 38Ø25,Ø
POKE 37921,Ø	POKE 38Ø26,Ø
POKE 37922,Ø	POKE 38Ø27,Ø
Casse les briques du premier coup	
POKE 38372,24	POKE 38473,24

COMMODORE

Tape ce listing pour obtenir des vies infinies et la possibilité de changer de tableau en appuyant sur la touche "RESTORE"

```
1 REM Vies infinies et changement de
2 REM tableau en appuyant sur 'RESTORE'
3 REM sur ARKANOID II
10 B=0:PRINT CHR$(147)
20 FOR I=2816 TO 2920:READ A
30 POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
40 IF B=12492 THEN SYS 2816
50 PRINT'ERREUR DANS LES DATAS':END
60 DATA 167,92,194,22,16,162,133,6,207,21
70 DATA 252,167,260,159,81,133,6,37,91,250
80 DATA 174,149,146,245,8,174,6,146,250,8
90 DATA 81,172,7,174,37,146,89,8,174,167
100 DATA 146,90,8,174,6,146,91,8,81,5
110 DATA 13,174,181,146,120,6,174,6,146,121
120 DATA 6,178,23,213,101,174,178,146,260,14
130 DATA 167,12,194,210,6,162,5,66,207,21
140 DATA 252,167,5,165,66,147,255,260,145,256
150 DATA 260,81,217,11,174,260,146,72,8,81
160 DATA 93,60,81,217,11
```

SPECTRUM 128 K

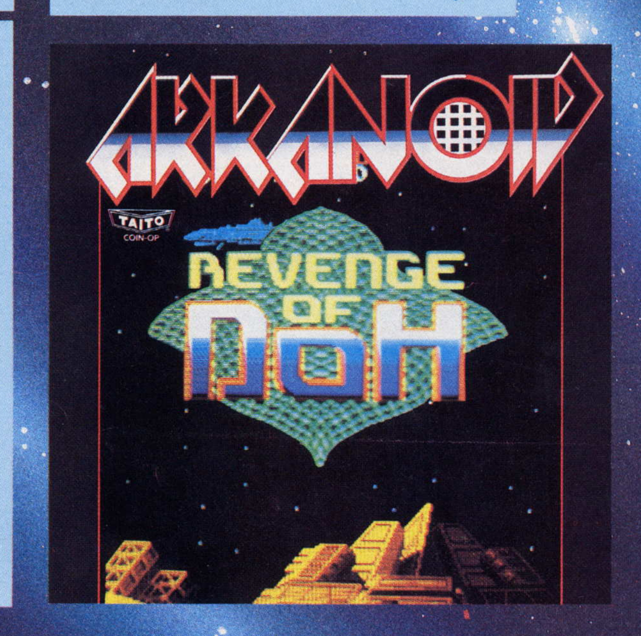
Tape ce listing pour obtenir des vies infinies, le bloquage et le ralentissement de la balle et le cassage des briques du premier coup.

```
 1 REM Vies infinies, bloquage et
 2 REM ralentissement de la balle,
 3 REM cassage des briques du
 4 REM premier coup sur ARKANOID II.
 1Ø  BORDER Ø : PAPER Ø : INK 7 : CLS
 2Ø  CLEAR 26ØØØ : POKE 23658,8
 3Ø  PRINT "INTRODUIRE ARKANOID II"
 4Ø  PAUSE Ø : LOAD ""SCREEN$
 5Ø  POKE 23388,17 : OUT 32765,17
 6Ø  LOAD ""CODE 49152 : POKE 23388,16
 7Ø  OUT 32765,16 : LOAD ""CODE
 8Ø  POKE 37586,Ø : POKE 37587,195
 9Ø  POKE 37748,Ø : POKE 37749,Ø
1ØØ POKE 3775Ø,Ø : POKE 38Ø25,Ø
11Ø POKE 38Ø26,Ø : POKE 38Ø27,Ø
12Ø POKE 38473,24 : RANDOMIZE USR 33Ø25
```

SPECTRUM 48 K

Tape ce listing pour obtenir des vies infinies, le bloquage et le ralentissement de la balle et le cassage des briques du premier coup.

```
 1 REM Vies infinies, bloquage et
 2 REM ralentissement de la balle,
 3 REM cassage des briques du
 4 REM premier coup sur ARKANOID II.
 1Ø  BORDER Ø : PAPER Ø : INK 7 : CLS
 2Ø  CLEAR 26ØØØ : POKE 23658,8
 3Ø  PRINT "INTRODUIRE ARKANOID I"
 4Ø  PAUSE Ø : LOAD""SCREEN$
 5Ø  LOAD ""CODE : POKE 37484,Ø
 6Ø  POKE 37485,195 : POKE 37643,Ø
 7Ø  POKE 37644,Ø : POKE 37645,Ø
 8Ø  POKE 3792Ø,Ø : POKE 37921,Ø
 9Ø  POKE 37922,Ø : POKE 38372,24
1ØØ RANDOMIZE USR 33Ø25
```



ATARI

Pour avoir des vies infinies sur Arkanoid II, il te suffit si tu as un éditeur de secteur, de rechercher les octets 41524B4C et de les remplacer par 41524B43 ainsi que les octets Ø3ØØØØ par Ø2FF8Ø.

AMSTRAD

Pour ralentir la balle il y a un truc très simple, il faut appuyer sur la touche "SHIFT" et la touche "ENTER" en même temps. Tu peux utiliser ce truc autant de fois que tu le veux.

AMSTRAD

```
1 'Vies infinies sur ARKANOID II version Cassette
1Ø FOR I=&AØØØ TO &AØ31:READ A:POKE I,A
2Ø NEXT:POKE &AØ2B,166:ON ERROR GOTO 3Ø
3Ø MODE Ø:MEMORY &7FFF:LOAD"",&8ØØ3:CALL &AØØØ
4Ø DATA 33,31,128,1,49,1,17,3,128,62,45
5Ø DATA 243,237,79,237,95,174,235,174,235
6Ø DATA 119,35,19,11,12Ø,177,32,242,33,37
7Ø DATA 16Ø,34,68,128,195,31,128,62,61,5Ø
8Ø DATA 2Ø4,5Ø,62,3,5Ø,21,49,195,137,48
```

AMSTRAD

Pendant la musique appuyes sur les touches **T, A, I** et **O** en même temps.
Le border changera alors de couleur, maintenant quand tu voudras changer de tableau il te suffira d'appuyer sur la touche "**ESC**".

Vies infinies :
POKE &32CC,Ø
Nombre de vies :
POKE &3115,Nb-1

COMMODORE

Pour avoir des vies infinies, il te suffit de faire un HIGH SCORE quelconque et de taper comme nom : "DEBBIE S". N'oublie pas l'espace entre le "E" et le "S".

COMMODORE

Pour avoir des vies infinies, il te suffit de taper "CHEETAH" dans le tableau des HIGH-SCORES.

ATARI

Pendant le chargement reste appuyé sur "SHIFT" et tape "MAGENTA", puis appuye sur "RETURN". Pendant la partie appuye sur la lettre "S" pour changer de tableau.



PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JOYSTICK ATTACK

J'APPRENDS

TU RÊVES DE RÉALISER DES JEUX. AVEC DES IDÉES PLEIN LA TÊTE ET QUELQUES BOUQUINS TU AS ESSAYÉ. JE TE PROPOSE UNE INITIATION RÉELLE, PAS SIMPLEMENT UN TEXTE ET UN LISTING, MAIS UNE VÉRITABLE APPROCHE DE LA CRÉATION, SIMPLE ET CLAIRE, QUI SEMAINE APRÈS SEMAINE TE FERA VIVRE À FOND LA FORMIDABLE AVENTURE DE L'INFORMATIQUE EN CRÉANT, TOI-MÊME, DÈS AUJOURD'HUI, JOYSTICK ATTACK ET BIEN D'AUTRES JEUX PAR LA SUITE.

IL N'EST PAS QUESTION DE RIVALISER AVEC LES JEUX DU COMMERCE, POUR DÉBUTER IL FAUT ÊTRE MODESTE ET BIEN PROGRAMMER EN BASIC, C'EST DÉJÀ PAS MAL. MAIS PLUS TARD, ON POURRAIT ABORDER L'ASSEMBLEUR.

MAINTENANT, SI TU ES DÉJÀ TRÈS FORT, TU PEUX EN PROFITER POUR CONTRÔLER RÉELLEMENT TES CAPACITÉS EN AMÉLIORANT LES SÉQUENCES ET, POURQUOI PAS EN APPRENDRE UN PEU PLUS.

CHAQUE SEMAINE C'EST UN NOUVEAU MODULE DU JEU AVEC UN PLAN :

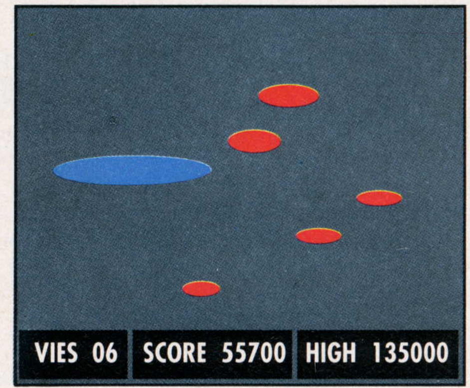
- L'EXPOSÉ RAPIDE DU MODULE À RÉALISER
- LA LISTE DES FICHIERS NÉCESSAIRES À LA SÉQUENCE
- LE DÉROULEMENT LOGIQUE DU TRAITEMENT AVEC UN PETIT ORDINOGRAMME

TU DISPOSES ALORS DE TOUS LES ÉLÉMENTS POUR ESSAYER TOUT SEUL, D'ÉCRIRE ET DE TESTER TON PROGRAMME AVANT LA PROCHAINE PARUTION DE JOYSTICK HEBDO. LA SEMAINE SUIVANTE, TU AURAS LE LISTING DES INSTRUCTIONS AVEC TOUTES LES EXPLICATIONS ET TU CONTRÔLES OU TU CORRIGES CE QUE TU AS PRÉPARÉ. PRESQUE UN COURS PAR CORRESPONDANCE, SUPER NON ?

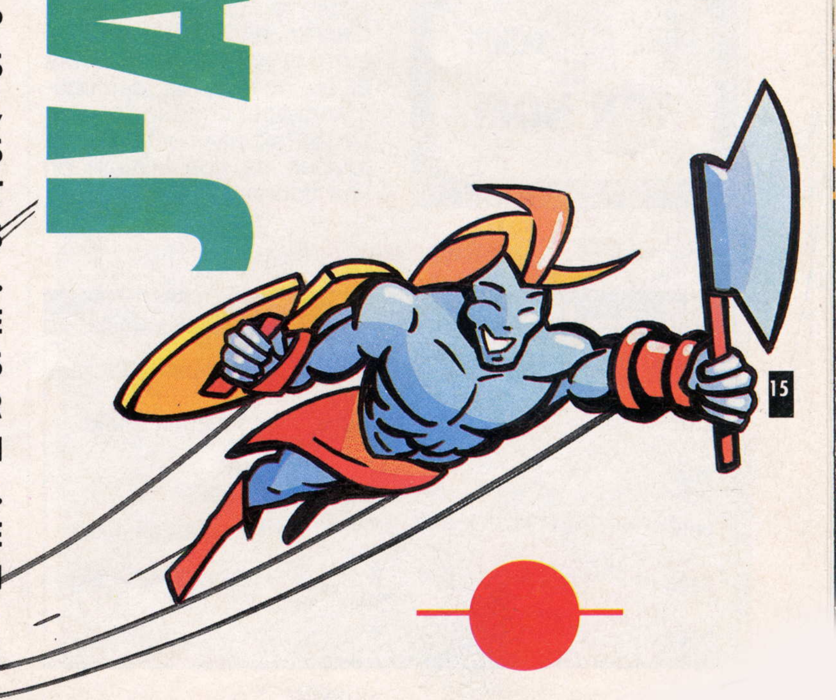
JE RÉSERVE AUSSI UNE PETITE PLACE POUR UN LEXIQUE DES TERMES ANGLAIS ET LES BASES DE L'INFORMATIQUE ET, SURTOUT, POUR LE COURRIER. JE COMPTE BEAUCOUP SUR TES IDÉES, TES SUGGESTIONS, TES CRITIQUES OU TES QUESTIONS SUR UN POINT MAL COMPRIS. TU M'ÉCRIS, JE TE RÉPONDS ET TOUT LE MONDE EN PROFITE.

ENCORE UNE PETITE PRÉCISION, CETTE INITIATION EST PRÉVUE POUR LES AMSTRAD CPC. SI L'ON VEUT ÊTRE PRÉCIS DANS TOUTES LES EXPLICATIONS, IL FAUT CHOISIR UN MATÉRIEL UNIQUE. PAR CONTRE TOUTE LA PARTIE IDÉE OU LOGIQUE DE PROGRAMMATION RESTE ÉVIDEMMENT GÉNÉRALE À TOUS LES MATÉRIELS.

INUTILE DE PERDRE PLUS DE TEMPS, TU ES PRÊT ? ON ENCHAINE TOUT DE SUITE AVEC LA PREMIÈRE SÉQUENCE DE TON JEU D'ARCADE : JOYSTICK ATTACK.



GENERIQUE
SCENARIO
PAGE DES SCORES
TABLEAU DE BORD
BONUS
AUGMENTATION DU NOMBRE DES ADVERSAIRES
INVERSION FUITE/ATTAQUE
GESTION DE L'ENGIN DU JOUEUR
GESTION DES ADVERSAIRES
CONTROLE DES COLLISIONS
FIN DE LA PARTIE (GAME OVER)
SONS
CODE ASCII ET CARACTERES REDEFINIS



UN GENERIQUE ORIGINAL

Ton générique doit être à l'image de ton jeu, c'est à dire animé et dynamique, tout en restant simple à réaliser. Pour le côté simple n'imaginons pas de dessins ou de caractères redéfinis. Utilisons directement les symboles existants sur l'AMSTRAD. Par contre il faut chercher des idées pour avoir quand même un générique original.
Imagine que les coordonnées X et Y de chaque caractère soient définies de manière aléatoire pour aller, ensuite, rejoindre progressivement sa place dans le titre, en changeant de couleur à chaque déplacement. Ca te donne ta première page d'écran :



Une petite attente en fin d'affichage pour envoyer la deuxième page avec ton nom Toujours pour sortir de l'ordinaire à peu de frais, la première ligne s'affiche à gauche de l'écran, la seconde à droite et la troisième à gauche. Chaque ligne glisse ensuite vers le centre de l'écran.

UNE REALISATION
DE
TON NOM

Voilà pour les idées. Tu peux bien sûr en avoir d'autres.

LES FICHIERS

Pour suivre notre plan et prendre de bonnes habitudes on en arrive à la définition des fichiers nécessaires au traitement. La question à se poser c'est de quelles informations a-t-on besoin pour réaliser ce générique selon nos idées. Il s'agit d'un petit inventaire, sans rien oublier :

- les 14 caractères du titre
- la position finale de chaque caractère, c'est à dire les coordonnées X et Y dans le titre en fin d'affichage à l'écran.
- le numéro d'encre de chaque caractère pour permettre le changement individuel de couleur
- les coordonnées X et Y en cours pour assurer le déplacement depuis l'entrée jusqu'à la position finale de chaque caractère

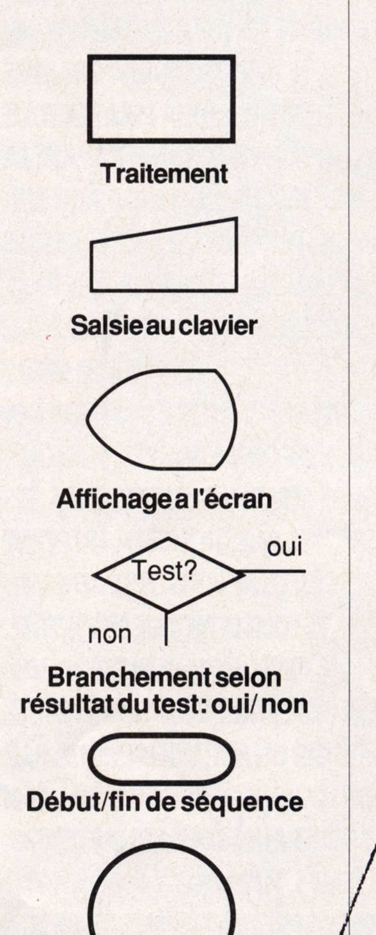
Pour la deuxième page d'écran les besoins se limitent à la valeur de X en cours et au nombre de déplacements pour chaque ligne.
On se fait une petite récapitulation de nos fichiers en leur donnant un nom :

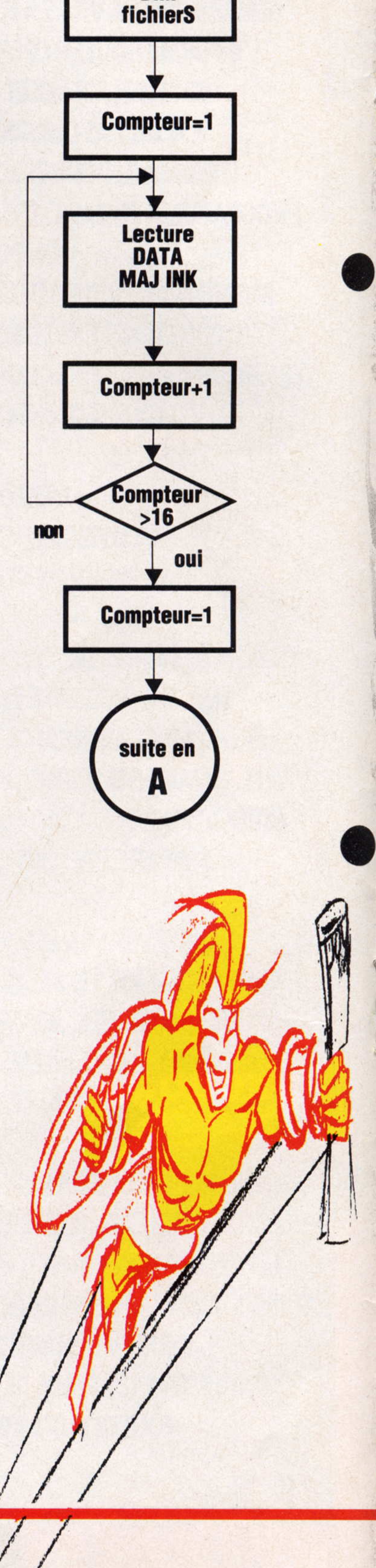
FICHIERS GENERIQUE

NOM	LONGEUR	TYPE	OBSERVATIONS
titre	14	Alpha	"Joystick attack"
xfin	"	Numérique	Position finale
yfin	"	"	"
coul	"	"	N° encre en cours
posx	"	"	Position en cours
posy	"	"	"

UN DESSIN NOMME ORDINOGRAMME

Après les idées et les fichiers il s'agit de tracer un schéma du traitement : l'ordinogramme. Pas de phrases mais une suite logique d'opérations avec quelques commentaires permettant de programmer directement parce que toutes les situations sont prévues, tous les tests en place avec leurs branchements. En pratique avec beaucoup d'expérience on limite l'écriture détaillée d'ordinogrammes aux cas particulièrement compliqués mais, pour toi actuellement, il s'agit d'une très bonne discipline qui te fera gagner du temps dans la programmation et la mise au point.
On va utiliser six symboles (il y en a beaucoup plus)





INITIALISATION DES FICHIERS

SI TU AS DES PROBLÈMES ÉCRIS MOI

JOYSTICK HEBDO J'APPRENDS
177, RUE St HONORE
75001 PARIS

L'initialisation concerne tous les fichiers du générique. Déclarer la DIMension, c'est-à-dire la longueur pour les 6 fichiers.

Initialisation des 16 encres utilisées - compteur positionné à 1

Boucle de programme exécutée 16 fois.

Lecture de la couleur donnée (Data) et mise à jour de l'encre (INK)

Le compteur est incrémenté de 1

Si le compteur est plus grand que 16 la boucle est terminée (16 passages)

Cette boucle est identique à la précédente à part le nombre de passages prévu cette fois pour 14 qui correspond à la longueur des fichiers (voir tableau récapitulatif)

Boucle à prévoir pour les fichiers :

titre
xfin
yfin

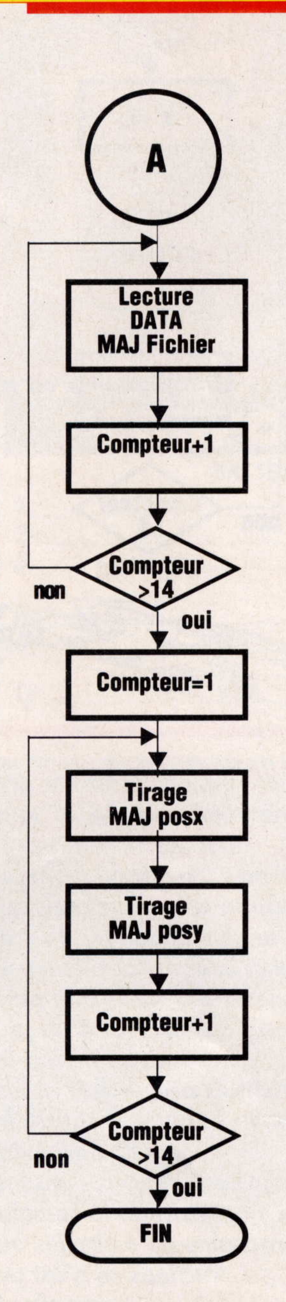
Initialiser le fichier COUL avec les encres de 1 à 14. La valeur du compteur sert directement de donnée.

Initialisation des fichiers POSX et POSY par le tirage d'un nombre aléatoire.

Tirage d'un nombre aléatoire qui doit être compris
entre 1 et 20 pour X
entre 1 et 25 pour Y.

Le générique étant en mode Ø, tu peux utiliser 16 couleurs simultanées avec 20 caractères sur 25 lignes.

Fin de l'initialisation. Les fichiers sont prêts pour l'animation du titre.



POUR QUELQUES DEFINITIONS DE PLUS...

Avant d'aborder les ordinogrammes je te propose quelques explications complémentaires.
Pour exploiter un fichier la première étape consiste à le déclarer avec son nom, en y ajoutant le symbole $ s'il s'agit de caractères et non de valeurs, et avec sa longueur. Ceci permet à l'ordinateur de reconnaitre le fichier et, de prévoir, en mémoire, la place nécessaire. L'instruction BASIC à utiliser est DIM (comme DIMension) et, voici comment s'effectue la déclaration de nos fichiers:

DIM **titre$**(14)
DIM **xfin**(14)
DIM **yfin**(14)
DIM **coul**(14)
DIM **posx**(14)
DIM **posy**(14)

Ces instructions figureront dans les listings, la semaine prochaine, avec tous les commentaires.

DONNEES A ENTRER DANS LES FICHIERS

	NUMÉRO D'ORDRE DANS LE FICHIER													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
titre	J	O	Y	S	T	I	C	K	A	T	T	A	C	K
xfin	3	5	7	9	11	13	15	17	5	7	9	11	13	15
yfin	11	11	11	11	11	11	11	11	15	15	15	15	15	15
coul	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
posx	valeurs définies par un nombre tiré au hasard (1 20)													
posy	valeurs définies par un nombre tiré au hasard (1 25)													

Toutes les données de **titre, xfin** et **yfin** sont intégrées au programme sous la forme de lignes DATA (donnée), comme, par exemple, la ligne DATA pour le fichier titre:

DATA J,O,Y,S,T,I,C,K,A,T,T,A,C,K

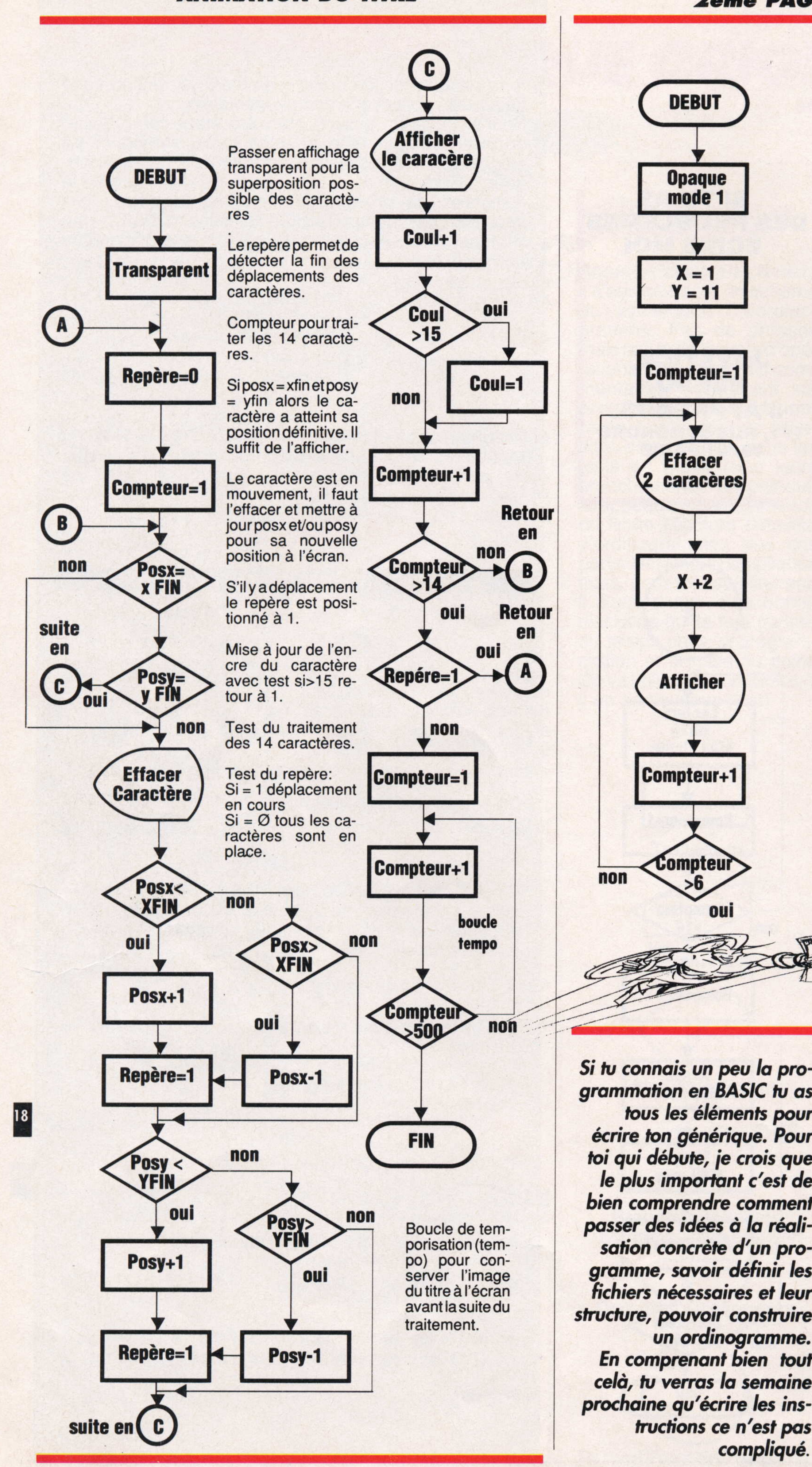
L'initialisation consiste à transférer les DATA vers les Fichiers.
Une dernière définition indispensable à la compréhension des ordinogrammes:

QU'EST-CE QU'UNE BOUCLE DE PROGRAMME ?

Il s'agit de pouvoir répéter plusieurs fois un ensemble d'instructions. Le procédé est simple:
- créer un compteur avec une valeur d'origine au début de la séquence à répéter
- en fin de séquence prévoir l'incrémentation (augmentation) du compteur
- tester le compteur pour définir si le nombre prévu de répétitions est réalisé

si NON nouvelle exécution de la séquence
si OUI passage à la suite du programme

Tu verras, par la suite, d'autres possibilités concernant le compteur de boucle.



Affichage normal. Mode 1 (4 couleurs, 40 caractères sur 25 lignes)

1ère boucle pour l'affichage de «une réalisation».

Le déplacement étant de 2, il suffit d'effacer les 2 derniers caractères.

Mise à jour de X (déplacement de gauche à droite)

«une réalisation»

Deux autres boucles sont à prévoir pour :
- affichage «de» X=39 Y=13 8 déplacements de la droite vers la gauche (X=X-2)
- affichage «ton nom» X=2 Y=16 5 déplacements de la gauche vers la droite (X=X+2)
En fin d'affichage, comme pour le titre, tu prévois une boucle de tempo, valeur du compteur 1 à 500.

Si tu connais un peu la programmation en BASIC tu as tous les éléments pour écrire ton générique. Pour toi qui débute, je crois que le plus important c'est de bien comprendre comment passer des idées à la réalisation concrète d'un programme, savoir définir les fichiers nécessaires et leur structure, pouvoir construire un ordinogramme. En comprenant bien tout celà, tu verras la semaine prochaine qu'écrire les instructions ce n'est pas compliqué.

Bien Joystiquement votre

François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

- Le listing BASIC du générique commenté et expliqué
- Le scénario
- Les nouveaux modules à réaliser :
  - la page de score
  - les initialisations de début de partie

CONCOURS loriciels

Ce mois ci, avec LORICIELS et 944 TURBO CUP, vous allez gagner des lots fantastiques.

1er Prix:
Le plus complet et le plus performant des DISCMAN TUNERS SONY, avec ses 21 plages programmables et, ses 10 stations FM mémorisables sur le tuner synthetiseur.

Du 2eme au 11eme prix:
Choisissez, pour votre ordinateur, un des meilleurs softs édités par LORICIELS: BILLY 2, PHARAON, FUSION 2, SPACE RACER, MATA HARI, STAR TRAP, MACH 3, TURBO CUP, BOB WINNER, MISSION, A 320

Du 12eme au 50eme prix: un Tee Shirt LoricielsTeam

La seule chose que vous ayez à faire, est de répondre aux 6 questions, sur le coupon de cette page, et de le retourner avant le 7 Decembre à

JOYSTICK hebdo
Concours Loriciels
177 rue Saint Honoré
75001 Paris

Liste des gagnants dans notre numéro du 14 Décembre.



COUPON REPONSE

UNE SEULE REPONSE PAR QUESTION

1 ______ 4 ______
2 ______ 5 ______
3 ______ 6 ______

Nom ______ Prenom ______
Adresse ______
Cp ______ Ville ______
Ordinateur ______

QUESTIONS

1 René METGE est-il de nationalité:
- Polonaise
- Belge
- Française

2 L'animal fétiche de LORICIELS est-il:
- un dragon • un chat
- un kangourou

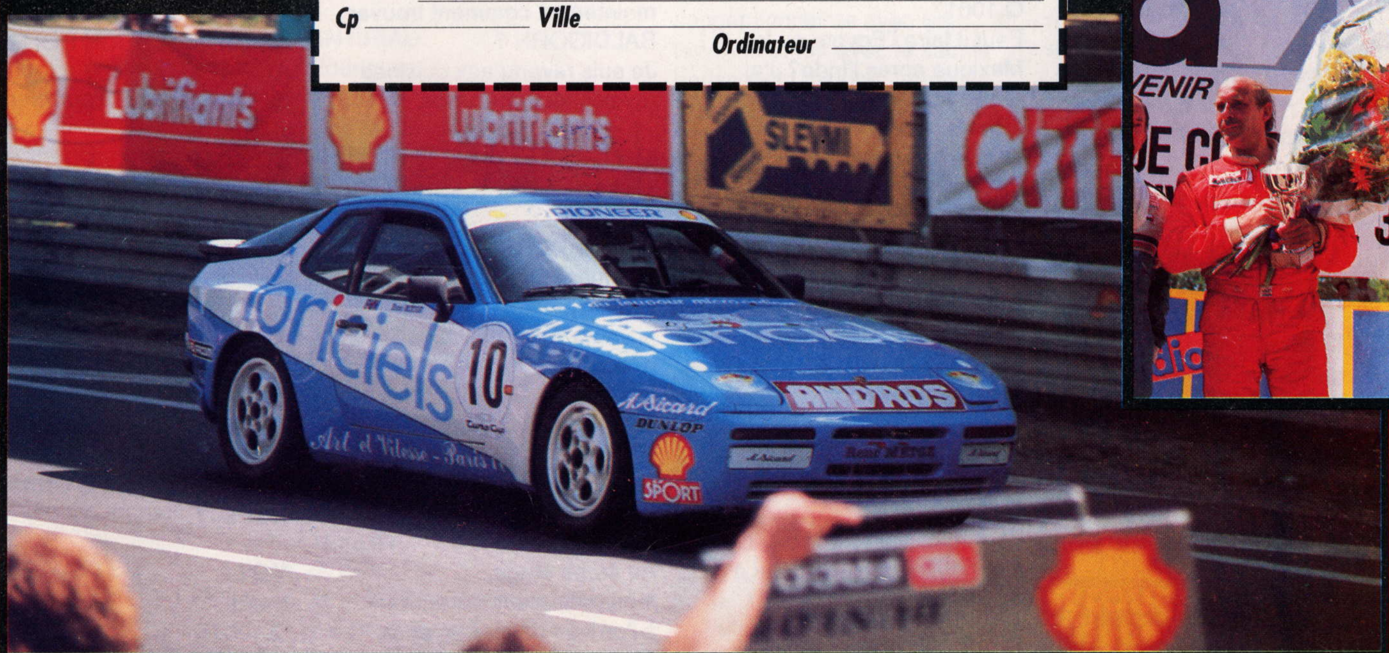
3 Le Trophée 944 Turbo Cup auquel participe René METGE se déroule
- sur un seul circuit
- sur plusieurs circuits

4 Le logiciel 944 TURBO CUP de LORICIELS est:
- une simulation
- un jeu d'aventure
- un jeu de réflexion

5 Dans une course automobile comme 944 TURBO CUP, les «essais» servent à:
- dépasser un maximum de concurrents pendant 1 tour de circuit
- déterminer votre place sur la grille de départ
- faire le moins de fautes possible.

6 QUESTION SUBSIDIAIRE: Combien de bulletins de participation à ce concours seront parvenus, au total, à la rédaction de JOYSTICK HEBDO?





joystick secours

QUESTIONS

Mission impossible.. ?

Vous êtes perdu, dans un jeu, ou un branchement.? envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

POLICE QUEST
Daniel
Q.10014
Quel est le numéro de téléphone pour appeler un taxi. Merci d'avance à mon sauveur.

WAY OF THE TIGER
Marc
Q.10015
Comment faire pour aller plus loin que le corps à corps avec son double.

F-18 INTERCEPTOR
Frank
Q.10016
Je sélectionne la mission 5 pour accéder à la mission superieure, mais que faut-il faire à la mission 5 pour accéder aux autres missions?

EXPLORA
Stephane
Q.10017
Faut il faire l'Egypte ou le Mexique apres l'Inde? J'ai poussé toutes les pierres, je me fais tuer! Au Mexique où sont la bague et le temple?

CRASH GARRET
Houaria
Q.10018
Je n'arrive pas à trouver le coffre, qu'y a t'il dedans ? Comment revenir à la clinique après y être parti ?

DEJA VU
Eric
Q.10019
Comment prendre la clé, comment ouvrir le placard qui est dans le bureau, quels sont les objets utiles dans le bar pour la suite du jeu ?

MAITRE DES AMES
Alain
Q.10027
Je patauge tant que je peux, c'est difficile d'aller d'une porte à l'autre, puis d'une deuxième pour revenir à la premiere. Je ne comprends pas le principe.

CRASH GARRET
Pierre
Q.10028
Comment obtenir le revolver de Lotta ?

MAITRE DES AMES
Gerald
Q.10029
J'ai réussi à trouver MALTOR ou quelque chose comme ca qui est venu avec moi, je suis sorti du labyrinthe et maintenant comment trouver BALDIGORN ? Je suis revenu aux cuisines royales face au cuisto.

THE PAWN
Mickael
Q.10030
Dans le jeu, comment trouver la lumière, je voudrais la solution exacte pour recuperer la lumière qui est soit disant dans une souche d'arbre.

ANNEAU DE ZENGARA
Yves
Q.10031
Au 4ème étage, mon ordinateur fait un reset à l'arrivée dans une salle. Est-ce normal?

LE MANOIR DE MORTE-VIELLE
Baia
Q.10070
Comment sortir de la crypte sans se faire poignarder? A quoi sert la côte de maille? Peut on se servir du revolver?

IMPACT
Thierry
Q.10071
J'aimerais avoir quelques mots de passe pour pouvoir acceder plus vite aux tableaux suivants, merci .

MISSION
Manuel
Q.10072
Commnet avoir des vies infinies pour MISSION?

BUCK ROGERS
Mylène
Q.10073
Comment avoir des vies infinies pour BUCK ROGERS AND THE PLANET OF ZOOM ?

SUMMER GAMES II
Huguette
Q.10074
J'aimerai bien des trucs pour faire du kayak et de l'escrime dans SUMMER GAMES II.

MARBLE MADNESS
Yannick
Q.10075
Comment peut on passer la plaque pivotante du 6ème tableau?

MGT
Henri
Q.10076
J'aimerai bien

avoir les solutions de MGT.

DEFENDER OF THE CROWN
Thomas
Q.10077
J'aimerai connaitre des trucs et astuces pour Defender of the crown sur IBM PC.

GATO
Thomas
Q.10078
Comment faire fonctionner le sous-marin dans GATO ?

COBRA
Francois
Q.10002
Quelle est la mission dans COBRA ?

SHORT CIRCUIT
Daniel
Q.10004
Où se trouvent les cigarettes pour éteindre l'ordinateur central?

GREAT ESCAPE
Gäel
Q.10005
Dans le jeu GREAT ESCAPE quelle est l'utilité de la nouriture, de l'appareil radio, des outils,de la bouteille et du colis de la Croix Rouge? J'ai ramassé ces objets ainsi que deux clés (une qui se trouve à coté de la salle à manger et l'autre sous la tour de contrôle), le costume, la lanterne et la pelle. Comment dois je faire pour sortir?

CAULDRON II
Marlène
Q.10007
Où se trouve le livre? J'arrive à attraper tous les objets sauf celui-ci.

NIGEL MANSELL
Carole
Q.10009
J'ai acheté le jeu NIGEL MANSELL Grand prix. J'ai un problème car quand je vais trop vite dans les virages, ma voiture fait un tête à queue. Est ce que quelqu'un peut me dire s'il y a une façon de récupérer le control de la voiture, si oui comment ?

BASKET MASTER
Francis
Q.10013
Il y a quelques jours, j'ai eu le jeu BASKET MASTER sur Amstrad, l'option 5 (qui permet la redéfinition des touches) figurant dans la notice ne fonctionne pas. Pourquoi?

TOW ON TWO
Alphonse
Q.10001
J'ai le jeu TWO ON TWO sur mon Commodore 64 et, à la fin de la partie, je n'arrive pas à revoir les statistiques de tir ainsi que, entre autre, l'affichage du high score.

KUNG-FU MASTER
Bruce
Q.10003
Comment tuer le gardien du 4ème étage dans KUNK-FU MASTER sur Commodore?

BARBARIAN
Monique
Q.10006
Comment peut-on tuer le magicien qui n'apparait que lorsque tous les énnemis sont éliminés sur Commodore?

NOSFERATU
Georges
Q.10008
Si comme on me l'a dit, dans la première partie de NOSFERATU, les écrits ne sont presque jamais à l'étage en haut et comme ceux-ci sont l'unique source de lumière avec une lampe; où sont donc les allumettes? D'autre part comment peut-on tuer les vampires? A quoi servent l'épée et le crucifix (Commodore)?

ANTIRIAD
Rodrigues
Q.10010
Que faut-il faire dans l'ARMURE SACREE D'ANTIRIAD

EXPLORER
Michel
Q.10012
Je possède le jeu EXPLORER et j'ai déjà fait le tour des tableaux, mais je n'ai toujours pas compris quel était le but du jeu.

GREEN BERET
Jacques
Q.10011
Je suis bloqué au tableau où il y a des hélicoptères. Comment les détruire ?

REPONSES

COBRA
Joystick
R.10002
C'est de se débarasser des méchants de chaque tableau, de manger les hamburgers et de trouver la jeune fille. A la fin du troisième tableau, tu dois éliminer le chef des ennemis qui sort de l'égout. Ensuite tu recommences à nouveau.

SHORT CIRCUIT
Joystick
R.10004
Les cigarettes se trouvent sur un écran un peu à l'écart dans la deuxième zone de haute sécurité, dans une chambre qui se trouve juste a coté de la sortie et dans laquelle il y a des gardiens.

GREAT ESCAPE
Joystick
R.10005
La nourriture sert à distraire les chiens, et la bouteille contient du poison pour les tuer. Les outils servent à forcer la porte. Dans chaque colis tu trouveras : le chocolat (nourriture), les tenailles pour couper le grillage, le sac qu'il faut avoir pour l'évasion et la boussole pour s'orienter.Lorsque tu auras réuni tous ces objets, dégage la terre du tunnel avec la pelle pour pouvoir aller, dès qu'il fera nuit, jusqu'à la zone d'entrainement. Une fois là, il faut couper l'enceinte avec les tenailles et fuir avec le sac, la boussole et les documents.

CAULDRON II
Joystick
R.10007
Un enfant se trouve au sommet de la tour la plus haute. Pour arriver là, tu devras monter par la chambre du roi. Une fois là, tu devras atteindre l'ouverture qui se trouve à droite, dans le toit ; continue ensuite à monter vers la partie la plus haute et tu trouveras le livre si recherché.

NIGEL MANSELL
Joystick
R.10009
Oui, il est possible de rattraper un tête à queue, il te suffit de freiner et de rétrograder tout en braquant dans le sens inverse du dérapage de ta voiture.

BASKET MASTER
Joystick
R.10013
Ceci est tout à fait normal car l'option n'existe pas sur AMSTRAD, l'erreur est dûe au fait que la notice prévue pour tous les ordinateurs est la même.

TOW ON TWO
Joystick
R.10001
Il semblerait que ces caracteristiques du jeu n'existeraient que dans la version disquette, car, en effet, il n'y a aucun moyen d'obtenir les pourcentages ni les resultats statistiques du jeu.

KUNG-FU MASTER
Joystick
R.10003
Tu dois te placer entre les deux bossus et donner des coups de poings à celui de droite.

BARBARIAN
Joystick
R.10006
Lorsqu'il te jettera un sort en hauteur, il faut que tu roules vers lui et lorsqu'il jettera un sort vers le bas,tu devras sauter vers le haut. Quand tu seras à coté de lui, ton épée te suffira pour le tuer.

NOSFERATU
Joystick
R.10008
Les écrits se trouvent au dernier écran de la bibliothèque, dans une chambre cachée, à laquelle on peut accéder au moyen d'une petite échelle, seulement en posant celle-ci sur un point fixe du mur. Pour tuer les vampires prend l'épée et presse le bouton, tu les tueras, les autres objets ne servent à rien.

JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

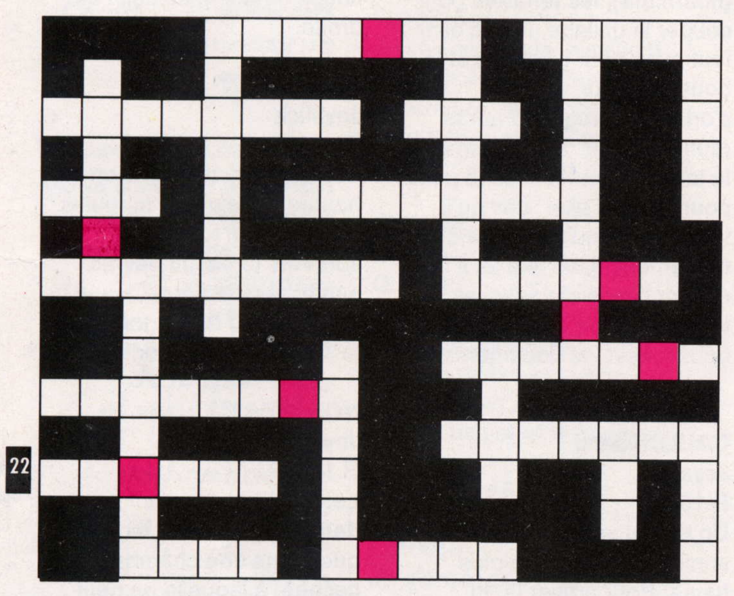


EUX...

KIM WILDE CLOSE

Hey Mr Heartache
You Came
Four Letter Word
Love In The Natural Way
Love's A No
Never Trust A Stranger
You'll Be The One Who'll Lose
European Soul
Stone
Lucky Guy
Hey Mr Heartache
(12" version)

50 K7 de KIM WILDE A GAGNER



3 lettres: ARA - GAC - SDI
4 lettres: EXIT - GUTZ - PAWN
5 lettres: IBALL - LUXOR - RAMBO
6 lettres: ARCANA - BATMAN - BIRDIE - WERNER
7 lettres: DRACULA - NEMESIS - PACLAND - WIZBALL
8 lettres: HERCULES - JOE BLADE - PAPERBOY
PINGPONG - LAZERTAG
9 lettres: BOMBSCARE - HELLOWOON

APRES AVOIR REPLACÉ TOUS LES MOTS DE LA LISTE, IL SUFFIT DE REMETTRE DANS L'ORDRE, LES LETTRES QUI SE TROUVENT DANS LES CASES ROUGES, POUR TROUVER LE "JEU MYSTERIEUX".
ENVOIE TA RÉPONSE EN DÉCOUPANT OBLIGATOIREMENT LE BULLETIN CI DESSOUS À
JOYSTICK JEUX
177 RUE SAINT HONORÉ
75001 PARIS
ET LES **50 PREMIERS GAGNANTS** RECEVRONT CETTE SUPER K7 DE KIM WILDE.
CETTE SEMAINE LE JEU MYSTERIEUX A 8 LETTRES.

JEU MYSTERIEUX DU 9 NOVEMBRE

☐☐☐☐☐☐☐☐

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
CP ____________ Ville ____________
Age ____________ Ordinateur ____________

LA PREMIERE ANNEE DE L'ERE MAGIC BYTES



FORCES MAGIQUES

4 SUPER HITS POUR LE PRIX D'UN
(POUR CPC 5 JEUX)

Carsten Borgmeier (ST-Computer): «Une occasion sensationnelle pour les collectionneurs!»

Matthias Siegk (ASM): «Une affaire en or à portée de tous.»

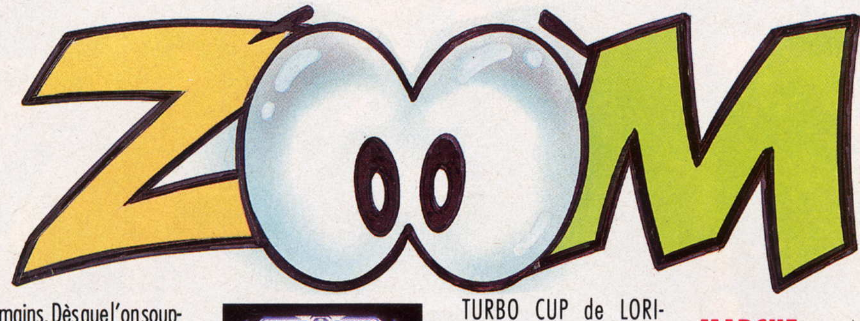
Amiga
Atari ST
C64 Disc/Cass
CPC Disc/Cass



S.F.M.I.
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL. 93427145



LA PANTHERE ROSE
WESTERN GAMES
CLEVER & SMART
VAMPIRE'S EMPIRE (Amiga, ST, C64)
OPERATION NEMO (CPC)
DAKAR 4×4 (CPC)



C'EST TOMBE DEMAIN

SIMULATOR ONE-Dans la lignée de MACADAM BUMPER, ERE INFORMATIQUE propose une simulation de billard francais. Le joueur peut effectuer tous les coups qu'il désire à l'aide du règlage de tous les paramètres. -Préparation de la partie. Pour composer la partie de votre choix, il suffit, avec la souris, de cliquer les différentes options : Nombre de joueurs (1 ou 2) . Choix de cannes (3 sortes). Vision de la partie en 2 dimensions (vue du haut) ou en 3 dimensions (perspective) en tournant autour du plateau de



jeu. Il convient ensuite de règler le coefficient de frottement des bandes, le rebond, le glissement, et le roulement de la boule. - Et comment fait on pour la partie? Avant chaque nouveau coup, les boules peuvent être lancées comme le joueur le désire, ce dernier peut se déplacer autour du plateau de jeu en le faisant pivoter, contrôler la force de tir, l'angle et la manière de frapper la boule. Simulator one est accompagnée d'une démonstration composée de coups d'anthologie.
Auteurs : F. AUTECHAUD, P. RULLEAU, L.P. GILLIARD, G. VAYSSETTES . Pour C64, ATARI ST et PC . Prix : 299 francs . Sortie avant NOEL, peut-être.

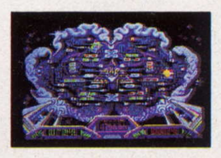
THE TEMPLE OF THE FLYING SAUCERS-Vers la fin du troisième millénaire terrestre, longtemps après l'apocalypse, plusieurs races vivent sur la terre. Des humains dégénérés et super-



stitieux, réunis en villages de mutants physiques, vivent en bandes nomades. Des tuners ou mutants psychiques, surdoués et télépathes, tissent à travers le monde un réseau de communication secret. Des enfants mutants naissent parmi les humains. Dès que l'on soupçonne leur état, ils sont pourchassés et mis à mort, surtout si ce sont des mutants psychiques. Pour protéger ces enfants, les tuners adultes les kidnappent, les élèvent et les intègrent à une gigantesque société secrète -LE NETWORK- qui s'est attribué un rôle d'observation du monde, un rôle de police au sein des différentes communautés, privées de lois. Peu à peu, LE NETWORK tend à vouloir dominer de manière occulte le reste de la planète.
Auteurs A. VON SPACECRAFT, P. DUBLANCHET, M. RHO. Editeur : EXXOS pour ATARI ST, AMIGA et PC. Prix 249 francs et CPC 220 francs. Sortie Novembre/ Décembre prochains.

Pour les français : LORICIELS sort début novembre **A320,** un jeu mi-aventure, mi-simulateur de vol ! Ainsi que **STAR TRAP** un jeu d'aventure pure et dure, et **FUSION 2**, un aventure/ arcade. Pour les autres : sachez qu' **US GOLD** prépare plein de softs, car nous arrivons dans les derniers cents mètres avant Noël et les éditeurs de tous bords vont attaquer trés fort ces mois-ci.

EXXOS a déclaré ouverts les JEUX INTERSIDERAUX. **«PURPLE SATURN DAY»,** présenté au FESTIVAL DE LA MICRO par ses auteurs Rémi HERBULOT (programmeur) et Didier BOUCHON (graphiste) vous entraine dans quatre épreuves : RING PURSUIT : Une fantastique course dans les anneaux de SATURNE remplis de méteores et de carcasses d'engins spatiaux. BRAIN BOWLER : Une boule d'énergie qui rebon-





dit sur le mur cerveau. TIME JUMP : à l'aide de la catapulte géante, un fabuleux saut en longueur dans le temps. TRONIC SOAPER : Une chasse à l'énergie en voiture tronique qui tourne à quatre vingt dix degrés. *Sortie en Janvier pour ATARI ST, AMIGA, CPC, PC et C64.*

MATA-ATARI - De nombreux personnages historiques ou de légendes ont été adaptés pour les jeux micro. Il en est un qui restera toujours un mystère et qui évoquera dans l'esprit de chacun le luxe des salons rétros décorés de plantes vertes sur un fond musical de Charleston. Les robes taille basse et les longs colliers de perles nous rappellent les aventures politico-espionno-érotiques de MATA-HARI. Fusillée en 1917, l'espionne aux charmes fous laissera bientôt planer sur vos écrans un parfum de rêve et d'intrigues. LORICIELS a décidé de sortir et diffuser à l'échelle internationale, les aventures de la fameuse espionne. *Les premières versions sortie ur ATARI ST et AMSTRAD.*

TEST CHOC!!!

TURBO CUP est un soft français! Qu'y a t'il d'étonnant à ça, me direz-vous? Eh bien, savez-vous, une fois, que ce logiciel est excellent!



TURBO CUP de LORICIELS est le nom de courses de voitures organisées par PORSCHE où des pilotes de renom comme René METGE, Jacques LAFFITE et autres s'affrontent au volant de PORSCHE 944 TURBO CUP, (d'où le nom). Vous allez donc prendre le volant d'une PORSCHE et courir sur l'un des quatre circuits de votre choix: PAUL RICARD, MAGNY COURS ou DIJON-PRENOIS. (Il en a oublié un.NDLR). Un tour de qualification à fond la caisse et vous vous retrouvez sur la grille de départ au milieu de vos adversaires, pas vraiment décidés à vous laisser gagner. Le graphisme est superbe, (images digitalisées), le son est bon (sons numérisés), le scrolling est un tout petit peu saccadé à mon gout mais reste trés correct et suffisamment efficace pour rendre la notion de vitesse; quant à la musique du générique, (digitalisée elle aussi !), j' ai craqué complètement, car grâce à une nouvelle technique, elle est longue, longue comme on aimerait en voir plus souvent !!!Bref, LORICIELS nous sort un futur peut-être best-seller. Pour 250 frs vous avez : le soft (heureusement !) et un modèle réduit de la PORSCHE 944 TURBO CUP LORICIELS. (Toute pub pour PORSCHE dans ce soft n'est que pure coïncidence). Ca tourne sur : ATARI ST (superbe version),AMIGA, AMSTRAD et sur compatible PC.

MARCHE AUX PUCES

LE FESTIVAL DE LA MICRO
La deuxième édition du FESTIVAL DE LA MICRO



s'est tenue, porte Champerret, les14,15 et16 octobre dernier, nous réservant quelques étranges surprises! Première



surprise, et de taille, un seul constructeur était présent: **ATARI**!!! Après avoir vainement cherché COMMODORE, AMSTRAD, THOMSON ou toute autre marque de micro-informatique, je me suis demandé si je n'était pas à une ATARI expo déguisé! Deuxième surprise, non content d'être seul, ATARI occupait 50% de la surface du salon !Troisième surprise! Il est plus facile de trouver du foin dans une aiguille de meule que de nouveautés dans le micro de la festival (comprenne qui veut)! Seul ATARI, (encore lui) a su tirer son épingle de la meule d'aiguille, avec quelques news.Bon on attaque!!! Commencons par ATARI (au hasard !) qui sortait pour la première fois ses nouveaux disques durs, joliment dénommés MEGAFILE 30 (30 Mo) et MEGAFILE 60 (60 Mo), j'ai testé pour vous le 30, et je peux vous dire que cela va vite et bien! Le 30 megas coute 4990 frs quant au 60, vous le saurez plus tard. ATARI présentait aussi une nouvelle imprimante matricielle la SMM 810 (pour être plus précis, il s'agit d'une STAR LC-10 avec marqué ATARI dessus !) et comme news: Les 68030 devraient arriver trés bientôt. (On ne parle plus que d'eux dans les rangs ATARI), le portable n'est plus un bruit de couloirs mais un projet trés sérieux, qui devrait lui aussi aboutir bientôt et peut être également, si l'on est sage, un super MEGA ST avec, d'après les



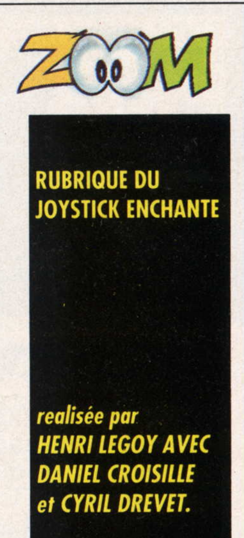
premières informations, une palette de couleurs effarante, affaire à suivre...Evènement du salon: **EXXOS**, dieu tout puissant des programmeurs et guide des pauvres **ERE...INFORMATIQUE**, nous a sortis de sa chair (certes métallique), une création divine nommée : **PURPLE SATURN DAY**.Il s' agit d' un jeu galactique issu directement de l'Arche du

capitaine BLOOD qui en reprend une présentation identique. (test dans une autre colonne!). Pour recevoir cette offrande de la divinité siliciumique, ne cherchez pas dans le dico, ERE a du sacrifier, à la hache, un AMSTRAD 664 au cours d'une soirée fort arrosée. Sachez toutefois qu'il était prévu que ce soit un ST...Des pressions occultes ont évité que ce sacrilège ne soit commis en la présence du public!!! ATARI manque vraiment de fantaisie! Plus loin, de l'autre côté du mur, dans l'antre suivante, TITUS présentait une superbe FERRARI 328 GTB, accompagnée d'images de **CRAZY CARS II** qui a l'air pas mal du tous (mieux que le 1 en tout cas) et **OFF SHORE WARRIORS** disponible dès maintenant en G.B. Et pour finir le tour d'horizon, MICROIDS présentait **IRON TRACKERS**, une course de quads, ainsi que **DOSSIER KHA** un jeu d'aventure qui n'a pas l'air trop mal.

LA VIE DES BOITES

INFOGRAMES ET LA PUB - La société INFOGRAMES qui a distribué entre autres jeux passionnants «LES PASSAGERS DU VENT» et « PROHIBITION» a confié son budget de publicité à l'agence R.D.B. Nous verrons bientôt fleurir leurs pages de réclame dans la presse spécialisée ainsi que leurs spots de pub à la télévision. Voilà donc, enfin, de la vraie publicité pour micro! Prions pour ne plus subir les annonces couleurs représentant les boites et autres habituels emballages de jeux. La création publicitaire va pouvoir délirer et pondre quelques double-pages dignes et belles. Budget estimé : entre 5 et 10 millions de francs. A dépenser bien sûr!

Philippe ULRICH, Directeur de Collection chez ERE INFORMATIQUE, a défini les grandes tendances de la collection qui sortira pour NOEL. Vous pourrez reconnaitre d'un seul coup d'oeil les produits EXXOS : Un scénario sophistiqué toujours puisé dans l'univers de la science fiction et du fantastique, le tout sanglé dans une réalisation technique et graphique traduisant les subtilités du récit. Chaque sortie de modèle ou plutôt de logiciel fera l'objet d'une cérémonie incantatoire. Pilippe ULRICH et ses ouiailles tentent de garder secret le lieu et le contenu de la prochaine cérémonie. Cependant nous sommes en mesure de vous annoncer que le prochain sacrifice aura lieu à DALLAS, ne le répétez surtout pas.



LE MIROIR AUX ILLUSIONS

Etes-vous allés au SIGGRAPH à ATLANTA, ou alors à PIXIM à la Villette? Non? Alors vous avez raté tout ce qu'il faut connaître pour briller en société en ce mois de novembre. «TIN TOY» réalisé par la société PIXAR, a été présenté au public avide pour la première fois en Europe sur grand écran et en super son canon. Après «LUXO JUNIOR», histoire de lampes de bureau, et «RED'S DREAM», histoire d'un monocycle qui rêve de vedettariat, «TIN TOY» nous fait pénétrer dans une chambre d'enfant, pour découvrir un automate-jouet mécanique terrorisé par un bébé baigneur celluloïd monstrueux. La mise en scène et les cadrages font appel à toutes les techniques du film d'épouvante: contre plongée sous le bébé nous donnant le point de vue du jouet, travelling suivant le héros terrorisé dans sa fuite éperdue, cadrages raz du sol pour renforcer la personnalité et la monstruosité de notre bébé KING KONG, éclairages vifs et contrastés donnant plus de réalisme à ce film inhumain. La bande son, elle même est bien travaillée et confirme la volonté des auteurs du film de s'approcher le plus possible de la qualité artistique du cinéma. Ce film est remarquable également pour la qualité de l'animation du bébé. Le regard de l'enfant est extrêmement troublant tant il donne l'impression d'être dirigé par sa propre intelligence. En fait, ce sont les muscles du visage qui, gérés par un système expert faisant appel à un modèle comportemental permettent d'avoir une expression dans le regard. Etonnant, non?



l'annonce

AMIGA

CONTACT

SUISSE N°2000137
Cherche correspondant pour échanger des Softs (pas de débutant) The Beach Boys, Alain GAILLARD 30 bis rue d'Orbe, 1400 YVERDON SUISSE Tel.: (024)21.03.50.

54 N°2000115
Cherche contacts sur Amiga France ou Etranger pour échange Logiciels domaine public. Pour tous renseignements écrire à : Christian DEVAUX 8 Rue d'Alsace 54360 MONT/MEURTHE (merci de ne pas téléphoner).

80 N°2000034
Logiciels, une cinquantaine, a vendre ou a louer, bas prix, classiques and news, pour débutants ou jeunes ami gatés. Tel.: 22.89.69.85. Achète aussi Mater. Canon X07.

80 N°2000114
Recherche contacts sur Amiga, connaissant la musique, la programmation et le graphisme pour supers projets, a bientôt : CAUMARTIN David, 2 Rue du Leu, 80132 BUIGNY-L'ABBE. Tél.: 22.28.05.15. Réponse assurée.

ECHANGE

27 N°2000013
Echange jeux sur AMIGA 500. Possède Bubble Bobble, Fire & Forget, Three Stooges, Vixen, Pandora... Achète aussi Jeux C64 en K7. Quéré J-Marie : 8, Rue du Prat 27100 VAL DE REUIL... Tel.: 32.59.34.47.

57 N°2000092
Echange News Amiga. Possède contact étranger (USA. NORV. SUISSE. etc) vend Digitaliseur 28HZ trés bonne qualité! : Armand SPINA 6 Rue du Général Gouraud 57158 MONTIGNY/METZ Tél.: 87.50.25.47.

59 N°2000017
Cherche contact pour échanger des trucs et astuces pour des jeux et aussi des programmes. Vend C128D + Nbreux Disk + Joys = 2200 F + MPS803 = 1000 F. Tel.: 27.76.04.93. Laurent LEFEBVRE 210 Rue Henri Barbusse. AUDRY. 59540.

VENTES

72 N°2000011
Vends C128 + Ecran couleur + Drive 1541 + 20 Disquettes = 3500 F tbe. Vends C64 + Data - K7 + 30 Jeux = 800 F. Vends prise midi AMIGA neuve 3 Out, In, Thru 25 Of (port compris) demandez ERIC au 43.81.40.57.

AMSTRAD

ACHATS

18 N°2000044
Cherche lecteur disquette DD1 pour CPC 464 a prix raisonnable - téléphoner après 18H30 au 48.60.51.27.(MICHAEL).

CONTACT

31 N°2000074
Cherche contact pour échanges sur 6128 ou 664 Amstrad sur 3" ou 5"1/4, possède nombreuses nouveautées Envoyer liste, réponse assuré, GONZALEZ ANTOINE 4545 Route de Saint Lys. Les AUJOULETS SEYSSES 31600.

54 N°2000068
CPC 464 + Drive imprimante et souris cherche collègue pour échanges durables et réciproques. Cherche aussi mode d'emploi Tasprint. Ecrire à : FREDERIC GAUDILLERE 82 AVENUE CARNOT 54130 ST- MAX.

59 N°2000018
Cherche contacts sur AMSTRAD pour des échanges sur Disk. Envoyez vos listes a MAGIERA Stéphane 29 Rue de Blaton 59750 FEIGNIES Tel.: 27.68.11.63. Réponse assurée sous 48 H.

ECHANGE

27 N°2000009
Echange sur 6128 Nombreuses nouveautés - Road Blaster - The train- Vds boites Amsoft.LAMARRE Didier 2 Rue Maryse Bastie 27120 PACY S/ EURE Tel.: 32.36.95.94.

37 N°2000064
Amstrad 6128 recherche contacts sérieux; pour échanges idées, Softs, etc... Passionne Astrologie, cherche bons programmes d'Astrologie; C. DUPEYRAT - Bat. A1 - 75Bis, Rue de la Chevalerie- 37100 TOURS; Tél.: 47.41.99.45.

38 N°2000142
Echange Logs sur 3 pouces ou 5/25. Possède BOBO, etc... + Vends Disk 3" Pleins cause passage en 5/25 : 35 Frs. + Vds rubans pour DMP 2000 : 40 Frs. Ecrire a : LEBLANC Jérome 8 Rue Albert Camus 38320 EYBENS Tel.: 76.25.08.74.

62 N°2000086
Echange News sur 6128. Possède (Olympic Chall., Road Blasters, Jade, 1943, Action Force...). Envoyez liste à MALOLEPSZY Stéphane 10/2 Residence La GOHELLE, 62800 LIEVIN. Tél.: 21.42.90.07.

VENTES

21 N°2000032
Vds CPC 464 + Monit. Coul + 1 Crayon OPT. Dart + 2 Joys. + 17 Log + 30 Rev. Inform. + 3 Liv. Inform. PX : 3150 F + 50 F Port. Ecrire a Mr HENAUX Alexis 15 Rue ds Narcisses 21300 CHENOVE. URGENT ! Cause achat 6128 envisagé.

22 N°2000145
Auteur de Logiciels sur CPC. 30 Progs Publiés. Vends compilation des 15 meilleurs sur disk 3P (150 F). Travail a façon pour CLUB et ASSOCIATIONS - CLAUDE LE MOULLEC. 83 Rue Curie. 22420 PLOUARET. Tel.: 96.38.94.24.

37 N°2000096
Vends ou échanges, Soft sur Amiga réponse assurée. Envoyez liste à LAURIN Dominique 32Bis Rue Elise Dreux 37000 TOURS.

38 N°2000135
Passage 5 1/4 vds disk Amstrad 40 F pièce pleins de jeux et utilitaires Mr SERRANO JC 27 RUE ED ROUVIERE 38450 VIF

44 N°2000058
Vends disquettes 3" pleines 25 F piece. (BARBARIAN, BLOOD...), Bivouac et T.S.A.M 2, 150F les 2, 350 F de revues vendues 100 F, 2 livres micro. Application 6 et 7. Tél : 40.22.25.58.

51 N°2000003
Vous qui recherchez les anciens numéros d'AMMAG, CPC, Amstrad Action etc... Je vends mes anciennes revues : 10 numéros pour 100 F (a débattre). Marc BONNOT 28 R Leger BERTIN 51200 EPERNAY

57 N°2000024
Vds CPC 464 coul. + Nbeux jeux + 2 Joyst. + revues + livres le tout pour 3000 F à débattre. Tel.: 87.95.19.04. après 17 H (demander ERIC)

57 N°2000080
Vends Amstrad CPC 464 + Nbx Jeux (util. et autres) + Joystick Quichoot II prix : 1800 Frs écrire à : YVES MAJEWSKI 6 Imp des Roitelets 57300 MONDELANGE.

60 N°2000077
Vds Amstrad CPC 6128 + 70 Disquettes 300 Jeux (seulement nouveautées) prix 2000 F (facilitées de paiement) : écrire à VINCENT et MARC GOLEBIOWSKI 3 Rue Charles Lemaire, 60440 NANTEUIL LE MAUDOUIN.

92 N°2000147
Vends disquettes 3P Amstrad originales. 35 F la disquette ou 300 F les 10. Mr. TOMCZAK Léonard. Tel.: 46.03.21.47.

92 N°2000148
Vends Amstrad 6128 coul. + 20 Disks pleins de News + magneto K7 + Cassettes originales + Cassettes (env. 70 jeux). Mr. TOMCZAK Léonard. Prix : 3200 F. Tel.: 46.03.21.47

APPLE

VENTES

75 N°2000039
Cause double emploi, vends APPLE II état neuf avec DUO DISK, Moniteur Mono, carte extention 128K - 80 Colones - carte souris, Joystick,

nbx logiciels - 4000 F à débattre - Olivier 42.24.60.39. le soir.
93 N°2000036
Vends Apple IIe couleur 128 KO Chat - Mauve Souris 400 Disk 2 Drives super - Série Joystick ... échange jeux sur Apple (Util. aussi) PARIS uniquement. JOHANN FAILLARD. Aubervilliers. Tel.: 48.39.36.06.

ATARI

ACHATS

75 N°2000002
Achète Atari 520 STF (DDF) en trèsbon état. Etudie ttes propositions Tel.: 47.05.69.41. (BRUNO).
82 N°2000062
Achète Mon. SM124 ou 125 TBE ou Tuner TV TBE pour tous Mon Peritel. a débattre. Demander BERTRAND au 63.04.38.29. de 12 h à 14 h et après 17 h. Urgent.

CONTACT

13 N°2000071
13 - Vitrolles - Débutant sur 520 STF cherche contacts Tour Etang de Berre pour aides ou échange Softs - Trucs etc. etc. Tel 42.79.56.02 - demander LAURENT ou CHRISTIAN. SALUT!.
54 N°2000116
Cherche contacts 520 STF possède News : N°10, élémental, Super Hang-On, Nebulus, Eliminator, Zynaps, Barbarian 2. DUCHAUD Fabrice 62 Rue Gal Lambert 54110 HARAUCOURT
59 N°2000125
Atari ST DF cherche contacts logiciels et aussi personnes possédant Digitaliseur Video. SCHRICKE Evans 33 Rue Jean Jaurès HELESMES 59171 HORNAING
65 N°2000144
Cherche contacts sur Atari ST. Possède et cherche News. Possède Super Hang-On, Veteran, Mafdet, Luxor, Hyperbowl, Incantation, Starglider 2, Offshore, etc..., FRAYSSE Patrice, 32 av. Philadelphe, 65200 GERDE. Tel.: 62.95.53.65.
68 N°2000097
520 STF ANC. ROMS 2,5 Mo DF cherche contacts sérieux progr. Utilit. et Midi. Urgent recherche Driver Impr. Star Delta 10 pour évolution. HOANG Didier 5 R. Des Cigognes 68110 ILLZACH. Envoyez vos listes.
74 N°2000126
1040 STFC cherche contacts sérieux pour échanges divers. SARROBERT Frédéric, 90, av. des Montagnys les Bougeries 74200 ALLINGES.
75 N°2000008
Cherche contacts sur 520 ST pour échanges idées, Softs. Vends nbr. jeux disks originaux pour CPC. Vds nbr magazines pour micros = Fanzines Français et Anglais. Tel.: 43.37.10.31. PARIS.

ECHANGE

10 N°2000123
ST possède News et Softs Midi tous contacts acceptés. J'ai un 1040 couleur et Mono. Christian MARBAIX 1 Route de Sézanne 10370 VILLENAUXE LA GRANDE
14 N°2000051
ATARI 520 STF Simple face, cherche contacts pour échanges. Recherche News et utilitaires. Envoyer listes. DUCROS Lionel 72 Rue ST MALO 14400 BAYEUX.
17 N°2000050
BE'ST Club pour les possesseurs d'ATARI ST, bulletin bimensuel avec : annonces, info, news, revue de presse, achats groupes, etc . Doc contre 3 tbres a 2,20 F : BE'ST - « LA FINELIERE « ST COUTANT LE GRAND 17430 TONNAY CHARENTE.
44 N°2000118
Cherche jeux a acheter ou a échanger et vend un util. Pour Apple. GIOVANI Sébastien 93 Rue d'Allonville 44000 NANTES
54 N°2000089
Echange jeux sur Atari 520 STF et Amstrad 6128 (1943, After Burner, Road Blaster) et beaucoup d'autres nouveauté : Eric DUCHAUD 26 Rue du Canal Saint Nicolas de Port 54210 Tél.: 83.45.10.45. Pas sérieux s'abstenir.
56 N°2000079
Salut les Joystick - Men, ici BERTRANO PERESSE, j'échange des super - News sur ST. Je cherche aussi des Disks et un lecteur 5" pas chers. Alors contactez moi : Rue des écoles 56260 LARMOR PLAGE TEL.: 97.65.58.36. SALUT.
57 N°2000020
Cherche Possesseur ATARI ST simple face pour faire échanges sur la région de METZ. Possède (ELIMINATOR, DUNGEON MASTER FRANCAIS, STARGLIDER 2, ...) DONNET Bertrand B.P. 5130 57074 METZ CEDEX TEL.: 87.36.24.79.
59 N°2000067
Echange jeux pour Atari ST : Buggy Boy, Arkanoïd, Test drive, Barbarian (Psygnosis). Achète aussi «Mutil». THULLIER STEPHANE, 9 Rue Georges Basquin 58810 LESQUIN. Tel.: 20.87.83.03.
62 N°2000028
Echange News sur ST (DF) 520 K possède Super Hang on, Num. 10, Hero Of The Lance, Nebulus, etc. Nous formons un nouveau groupe - Omega - Olivier TROGNON 33 Route Nationale 62420 BILLY MONTIGNY - Tel.: 21.20.26.73.
80 N°2000106
Cherche jeux et docs pour Atari STF + Logiciels compatible avec Synthe. Korg Poly 800.2. M. LERICHE Pascal, 3 Rue Jean Labordère, 80500 MONTDIDIERS Tél.: 22.37.02.11.
83 N°2000078
Stop! J'échange de nombreux jeux contre des utilitaires (dessin, musique, langues, GFA2. 02, etc.....). J'ai : Space Harrier, Space Racer, Double dragon, Xenon, Buggy Boy, etc....) : cherche contact a Toulon. DAMI : Tel.: 94.62.18.12.
92 N°2000038
Cherche contacts sur ATARI ST pour échange news. Stéphane FELLOT 6 Bis rue Michel Ange 92160 ANTONY.

VENTES

13 N°2000031
Vends ATARI 520 STF Double - Face (anciennes ROMS) avec 45 jeux le tout 2900 F (garantie) échanges jeux sur Amiga. Tel.: 91.34.53.95. DUTEL Laurent 28 Rue Maréchal Fayolle 13004 MARSEILLE.
17 N°2000052
Vends ATARI 130 XE seul 800 F acheté en Août 1987, trés peu servi. Tel.: 46.59.93.54.
18 N°2000042
Vends ATARI 2600 MC avec K7 + manettes + guide de jeux et notice d'emploi prix 500 F a débattre Tel.: 48.96.51.46. après 18 H.
28 N°2000023
ATARI 130 XE LECTEUR Cassette 700 FRS Lecteur Disquette 1000 FRS Jeux originaux : 30 a 80 FRS Moniteur Monochrome : 500 FRS Tablette Tactile 250 F. Alexandre JOUANDEAU 3 Rue Sous Montaigu 28130 YERMENONVILLE
31 N°2000073
Vends MSX 1 64 KO RAM, 32 KO ROM + Jeux Megarom + Documents : cédé a 750 F a débattre. Echangerais jeux sur 520 ST. Possède News. Mr GOMEZ ALEXANDRE. 51 bis Chemin RAYNAL. BAT D. TOULOUSE. Tel.: 61.48.21.89.
41 N°2000121
Vends Atari 1040 ST + Moniteur couleur SC 1224 + Tapis Souris + Joystick + Logiciels de bureautique + nombreux livres + nombreux logiciels : le tout : 7500 F Tel.: DOMINIQUE au 54.32.24.24
44 N°2000095
Vends Atari 800XL + Lect. 1010 + Livres + Autoformation Basic avec 5K7 + 50 Jeux + Manette + Port prix 1600 F Tél.: 40.85.14.01. (après 19H). Mr CIFTCI AHMET : 18, Rue Eugenie Cotton 44800 ST HERBLAIN
73 N°2000133
Vds 800XL, Lect. Disq et K7, Imp. 1027, Tabl. Tact, 3 Joysticks, 120 Jeux/Disq, Init Basic/6 K7 Livres de docs, état impeccable prix : 4700 Frs. Vds Tilt N°1 à 58. L'unité : 15 Frs Tel.: 79.88.81.43 Monsieur GUDDEMI Léonard
89 N°2000143
Salut les keums! Je vends mon 520 STF. DF + mon. Coul. + Enceinte Bow + Trackball + Livres + Jeux (Overlander, super Hang On,...) en bonne état; 4500 F a débattre. Echange également jeux (Sinbad, Stadray) SYLVAIN au 86.51.14.72.
91 N°2000037
Vends pour ST, OUT RUN, Gauntlet 2, Roadwars, Macadambumper, BlacK lamp, Obliterator. 150 F chaque. Téléphoner au 69.20.23.44. entre 18 H et 20 H.

COMMODORE

CONTACT

28 N°2000033
Recherche Commodoriste 64 Région Dreux. Colmont Jean Claude 8, rue d'Imbermais Tréon 28500 VERNOUILLET Tel.: 37.82.21.16.
37 N°2000110
Cherche contacts sympa pour Commodore 64- Réponse assurée- Ecrivez moi nombreux - Cherche lecteur disquette pas cher. SEGARO Nicolas Ballan Mire la Chevalerie 37510 JOUE-LES-TOURS- a vos plumes!!!...



CENT POUR CENT

EXCLUSIF !

HEROES OF THE LANCE
OPERATION WOLF
VIVRE ET LAISSER MOURIR
944 TURBO CUP
CYBERNOID II
RAMBO III
PACMANIA
TITAN

POSTER OPERATION WOLF

MISS X A AMSTRAD EXPO 88

N°9 21 F
MENSUEL
NOVEMBRE 88

DOSSIER DONJONS & DRAGONS

M 2256 - 9 - 21,00 F
3792256021003 00090

ISSN 0988-8160 - 8 - 21 F 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA - 5,75 $ CAN

54 N°2000094
Recherche programmes éducatifs pour C64 - SOULLIE Régis, 1 La Houblonnière Dommartin les Toul, 54200 TOUL. Tél.: 83.43.38.21.

ECHANGE

SUISSE N°2000138
Echange News sur C64 : Superstar Soccer, Vindicator, Hawkeye, Thompson's Decatalon, Bionic Commando,... DARBELLAY Cedric 15, Finettes 1920 MARTIGNY SUISSE Tel.: 026 24428 entre 19h et 20h.

54 N°2000090
C128D échange et vend jeux K7 ou Disk trés petit prix - vend dessins pour Demos possède nbx News. Tel : 83.75.76.76. PROTOIS Yves 5 Rue d'Alsace Mont/ Meurthe 54360 BLAINVILLE.

69 N°2000129
Echange ou vends bas prix K7 origin. Pour C64 nouveautés 88 et autres. SADOUS Hélène 34 Bd des Roses 69800 SAINT-PRIEST

83 N°2000083
Echange ou vends Extra News sur Disk réponse assurée si timbre appellez au 94.53.81.59 ou écrivez à MEYNET Nicolas les Hesperides Bat C2 Rue du Capt Blazy 83600 FREJUS.

VENTES

21 N°2000105
Vends ordinateur C.64N + Lect. K7 + 17 K7 + Lect. DisksII + 100 Disks + Geos + Peritel, le tout pour 2000 F. LEDOUARON Yannick. LANTENAY. 21370 PLOMBIERES-LES-DIJON Tél.: 80.35.31.07.

36 N°2000140
Vds jeux sur C64. K7/Disk (C. School, Sreet Fighter, Platoon, Rampage, Barbarian 2, 1943, Match Day 2, Gee Bee Air Rally, Test Drive, Gauntlet 2, PHM Pegasus, Appolo 18) MERCIER F., 1 Bis Rue F. de Lesseps, 36000 CHATEAUROUX.

54 N°2000085
Vds HOT NEWS pour C64 (Barbarian 2, Ninja 2, CPT BLOOD, PRES. IS MISS...) ROSSION Franck 207 Rue de la Justice 54710 LUDRES Tél.: 83.54.74.56.

54 N°2000122
Urgent : vends C64 + 1541 + 1530 + Moniteur Mono. + Disk + Cordons + Livres + Manette : 3100 Frs. Echange News sur C64 + Disk. Débutant s'abstenir! Recherche Graphistes. DIASIO Joseph Quartier Mermoz Bat-D N2 54240 JOEUF

57 N°2000005
VDS C128 avec lecteur disk + moniteur couleur + livres + nombreux jeux + Power Cartridge à debattre. Tel.: 87.63.76.51 LAURENT 12 Rue Rouget de Lisle 57070 METZ

57 N°2000007
Vends C64 + Lecteur Diskettes + 10Disk. + Joys. Pro5000 très resistant & Autofire le tout en très bon état : 2600 F. Vends diskettes de 10 à 17 F. GEGOUT Pascal 8 Rue Poincare 57300 HAGONDANGE Tel.: 87.71.64.69.

60 N°2000112
Vends C64 + 1541 + 1530 + IMPR MPS 803 + Moniteur couleur + 2 Joys + nombreuses disquettes et K7 avec boite de rangement + meuble + nombreux Tilt prix : 4000 Frs Tél.: 44.56.32.12.

84 N°2000041
Vends CBM 128 + 1571 Lecteur Disks + nbx disks et jeux + 1 Joystick + Livres, revues ... prix = 3500 F. Vends CBM 64 nouveau + lect K7 1530 + jeux, revues prix = 2200 F. Tel.: 90.23.93.56 HR.

85 N°2000127
Vds C64 rvb + Magneto + TV N&B 32 CM + Jeux : 1590 F. Tel.: 51.58.88.23 Week-End

87 N°2000119
Vends moitié prix Easy Script + notice. Trucs & Astuces 1 & 2. Langage machine 1 & 2. Peeks & Pokes du 64. Le livre de l'imprimante. Le livre du lecteur de disquettes. Pour C64. E. Salle 44 Rue Santos Dumont. LIMOGES 87000

91 N°2000016
Vends console SEGA plus sept jeux, ZILLION, SHINOBI Etc, 1500 F Plus K7 pour COMMODORE 64 originaux avec notice 35 F l'une. Mr BRASSEUR Pascal 45 Allée des Amonts. Les Ulis Tel.: 64.46.62.23.

91 N°2000035
Vends Commodore 64 avec Moniteur couleur (oscar) + lect. de Disk + lect. de K7 + 2 cartouches (Fast Load & Turbo 50) + 3 Joysticks + autoformation «Basic» + nombreux Logiciels. état neuf - prix : 3500 F Tel.: 69.43.33.83.

91 N°2000091
Vends Commodore 128D état Imp. Système complet : moniteur Cl + imprimante + Ext. Mémoire + Souris + Cassette + Joystick + Logiciels + Librairie + Initiation. Basic. Tél.: 60.89.29.79 le soir.

93 N°2000054
Vends C128 : 1400 F; moniteur couleur 1901 HR 80/40 COL. : 1400 F ou le tout : 2500 F. BLANC ALAIN 24 RUE LOUBET. 93200 SAINT DENIS.

ORIC

VENTES

49 N°2000065
Vends Oric ATMOS + nombreux Logiciels (utilitaire jeux) + Périphériques Tel. 41.92.23.44 (après 18 h) SEYEUX DAVID Route de ST Aubin 49500 SEGRE.

MSX

CONTACT

57 N°2000027
MSX2 cherche contact sur MSX2 et MSX1, possède de très nombreux Softs, contact également PC Compatible. Mr POINSIGNON Gabriel 19, Rue des Fleurs 57300 HAGONDANGE Tel.: 87.72.29.58.

ECHANGE

85 N°2000117
Echange Game Master de Konami (en cartouche) pour tout MSX. Faire offre a : Michel VRIGNON 2 Rue de l'Aulnière 85170 SALIGNY Tel.: 51.41.12.50. et recherche contacts MSX2

VENTES

93 N°2000026
MSX2 PHILIPS 8235 256K RAM + Souris - Lect 360 K + Accessoires + 200 jeux et program divers 3500 FRS a débattre - Didier SAFRANIONEK 1, rue Rechossière Bat 1 - APPT 46. 93300 AUBERVILLIERS. Tel.: 48.34.35.68.

PC & COMPATIBLE

ECHANGE

14 N°2000107
Urgent vends PC 1640 DD Hercule (4 mois) net : 7000 Frs Disc Dur 30 Mo : 3500 Frs (1 mois) Logiciels : Integrale PC. PC TOOLS de luxe ; Vectoria... Prix 50% du neuf. Tél: 31.23.34.91 après 20h00.

57 N°2000004
Cherche correspondants pour echanger jeux et utilitaires sur Amstrad PC 1512 possede (GRYZOR, ZOMBI, PLATOON, etc, et beaucoup d'autres encore. Ecrire à : NIMESKERN Eric, 136 Rue de Metz 57300 TALANGE

57 N°2000130
Echange logiciels pour PC Tel.: 82.91.23.90 après 18h

VENTES

92 N°2000146
Vends imprimante Amstrad DMP 4000 + Ruban de connection prix : 2200 F (valeur 3600 F) Mr. TOMCZAK Léonard. Tel.: 46.03.21.47.

SPECTRUM

CONTACT

45 N°2000072
Je possède un Spectrum + 2 et je cherche des correspondants F ou G pour échanger plein de jeux. Annonce sérieuse escrocs et rigolos s'abst. Ecrire à FABRICE POTIER 22 Avenue des Montoires 45500 GIEN.

56 N°2000030
Enfin un Club pour SPECTRUM, le Club des SPECTRUMANS : Echanges, contacts, journal Bitrimestriel, sos, concours... adhésion annuelle : 40 F. MEURISSE Jean Christophe Le VERSA 56860 SENE. Tel.: 97.54.67.29.

79 N°2000100
Vends ou échange 140 Log. Pour Spectrum 48 & 128 en Disk + Interface MGT + D (40 Pistes DD/DF) en 5 « 1/4. Liste contre 1 timbre. CHABOT Nicolas 35 Bld de Garambeau 79100 THOUARS. Tél.: 49.68.05.62.

ECHANGE

21 N°2000108
Spectrumiste, stop! J'échange les toutes dernières News (Wanderer, Barbarian 2, etc...). Echange aussi de nombreux progs pour le Spectrum 128 K. Ecrire a : TARDY Xavier 11, Rue Ampère 21000 DIJON.

THOMSON

ECHANGE

30 N°2000055
Echange : jeux pour TO8 DISK 3 1/2 P. Possède : Renegade, Space Racer, Wizball, BOBO, Mach 3, Avenger... TEL.: 66.29.52.08.

57 N°2000006
Echange jeux sur THOMSON MO6 : possède Enduro racer, Renegade, etc. recherche Crazy cars, Top gun, Space racer, et d'autres nouveautes. Christophe VOILOT, 13 Rue des Coudriers 57120 CLOUANGE Tel.: 87.58.16.07.

63 N°2000053
Vends ou échange Logiciels sur TO8. DISK 3,5 pouces. Envoyer liste: réponse assurée. Cherche Modem pas

cher pour TO8. BEGON Philippe 1 Rue Paul Cezanne 63370 LEMPDES. Tel.: 73.61.61.22.

67 N°2000063
Echange ou vends Logiciels pour TO8 Disk : 500CC - Super Ski - Quad - Space Racer - Mach 3 - Kya - prohibition - F15 - Int - Wizball - BOB MORANE - MGT - + 90 Jeux - STAUB LUDOVIC 14 RUE DE LIXENBUHL 67400 ILLKIRCH Tel.: 88.67.11.19.

VENTES

05 N°2000088
Vds MO5 + Ext. MUS + 2 Manettes + Clav. Meca + Lep . Cray. OPT : 1000 F + Logiciels : 50 à 150 F l'un + 8 livres de programmes : 600 F + extentions : cont. de comm : 300 F le tout en T.B.E. Mr. Eric BERAUD, Les OCHES, 05220 MONETIER. Tél.: 92.24.45.13.

18 N°2000047
Vends cartouche TO7, TO7/70, et TO9 : CHOPLIFTER. Etat neuf, vendu avec notice et boite. Prix : 200 Frs a débattre. Tel.: après 18h au 48.59.59.67.

59 N°2000025
Vends Thomson MO6 : Unité Centrale + 2 Joysticks + 30 Jeux sur cassettes prix = 1700 F. Tel.: 27.89.72.71. Après 18 H.

69 N°2000128
Vends nombreux programmes jeux, utilitaires, didactiques sur 10 cass. Ou disq. 3 1/2 pour TO7 ou TO8 plus logiciels Pictor, comptechèque, un mot pour le compte. Tel.: 78.69.07.77 après le 27 Novembre

70 N°2000059
Vends Logiciels pour TO8, TO9, TO9+ sur disquette - prix très bas. Demandez ma liste. TOILLON DAVID 45 BIS RUE JEAN JAURES 70200 LURE Tél.: 84.30.26.96. après 18 h 30.

70 N°2000060
Vends : TO8 : 450F; lecteur disk 3" 5 : 850 F; lecteur cassette : 350 F; crayon : 120 F; imprimante : 2000 F; souris : 200 F; moniteur couleur : 1800 F; Joystick : 80 F; vends photocopieur Olivetti : 2500 F Tél.: 84.30.26.96 après 18 h 30.

72 N°2000021
A vendre THOMSON MO6 + 2 JOYSTICKS + 30 Jeux + Souris + guide 1500 F. TEL ou écrire à Benoit VALLEE, 55 R Alfred de Vigny, 72000 LE MANS, Tel.: 43.75.07.56.

72 N°2000069
Vds MO6 lect K7 Int. guide + progs enreg + magazines + Listings + Cray. Optiq + Joystick + Cordon Péri. + Logiciels : BWAR - Vsolo - Dstade... 3000 F. MICKAEL GUILLOIS - LE BIGNON - TEILLE - 72290 BALLON - Tel.: 43.27.47.88.

85 N°2000113
Vds MO5 + LEP + ext. MUS & Jeux + Crayon Optique + nombreux originaux. Le tout pour 1200 F ou séparemment. LEGEAY Sébastien 6, avenue des Jardins 85270 SAINT-HILAIRE DE RIEZ Tél.: 51.54.33.05.

86 N°2000001
Vends ordinateur MO5 complet + lecteur de K7 + crayon optique + controleur de communication + 100 jeux K7, cartouche = 2000 F a débattre Tel.: 49.87.21.82.

89 N°2000057
Vends Logiciels pour TO ou MO : Passagers = 99 ; Astérix, Fox, Saphir, 5° Axe, Quauthli, Sapiens, Karaté, etc = 50 F chacun; Mandragore (TO7/70) = 90 F ou le tout 450 F. Contacter FREDERIC DOURU au 86.45.73.32. (tous originaux.).

94 N°2000084
Vends programmes (jeux, utilitaires) pour TO ou MO Cassette ou Cartouche + vends MO5 + LEP + 2 Joystick + 80 Jeux / Tel:(Prog) : 48.52.49.88 (XAVIER) -(MO5): 46.86.19.22 (DAVID). Soir.

TEXAS-INSTRUMENT

VENTES

18 N°2000045
Vends Texas Instrument TI 994A avec jeux méthode basic livres. Etat neuf. Tel.: 48.96.74.75. après 18 H. 1200 F.

AUTRES

ACHATS

34 N°2000101
Achète Clavier Musical avec le Philips Music Modul pour MSX (NMS 1160, NMS 1205) a prix raisonnable et Philips 8235 MSX2 a 500 F. GAILLET Pascal 31 Rue des Tulipes. 34300 AGDE.

CONTACT

13 N°2000131
Voici un Club pour console Sega et Nintendo, si vous voulez acheter notre revue (13,50 F) ou adhérer au Club (50F). Ecrire a : ORDICLUB N14 LES VIGNES 13700 MARIGNANE.

49 N°2000111
Vends Logiciels originaux pour ATMOS et cartouches pour Télestrat. Cherche contacts télestrat. Cherche aussi Corres Séga a l'étranger pour échanger Astuces. PALUD Joël 5 Bis Rue des Amoureux 49160 LONGUE.

54 N°2000120
Le Club Microlab recherche tout ordinateur donné gratuitement pour apprendre l'informatique a des jeunes. Merci d'avance. Adresse : 1 Rue Leprince Ringuet 54580 ANBOUE. Tel: 82.22.29.02. Demandez MARC

ECHANGE

34 N°2000098
Echange Logiciels pour MSX 1 et 2. Ecrire a : Eric BAZIAN, «LA BUTTE RONDE», Rue Rene Cassin. 34200 SETE.

VENTES

10 N°2000124
Vds Console Sega + 4 cartouches : Out Run, Alex Kid, Wonder Boy, Super Tennis. Le tout 1200 F. Christophe PELLERIN-LEFEBRE 19, rue Gabriel Thierry 10300 SAINTE SAVINE. Tel.: 25.79.80.34.

29 N°2000081
Vds Softs Oric originaux : 25 Frs pièce (P.C.). Liste sur demande (joindre timbre pr réponse S.V.P). MOENNER Gérald, 1 Rue du Tinduff, 29200 BREST.

VOTRE P.A. LA SEMAINE PROCHAINE

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD:
- ☐ AMSTRAD
- ☐ ATARI
- ☐ AMIGA
- ☐ APPLE
- ☐ PC/COMPATIBLE
- ☐ COMMODORE
- ☐ THOMSON
- ☐ SPECTRUM
- ☐ AUTRES

RUBRIQUE:
- ☐ ACHAT
- ☐ VENTE
- ☐ CONTACT
- ☐ ECHANGE

TARIFS:
- ☐ 1 PARUTION 35F
- ☐ 2 PARUTIONS 60F

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot.
Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.
Adressez votre annonce, avec son règlement par chéque ou C.C.P. à :
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS



3 RAISONS DE T'ABONNER

EN T'ABONNANT POUR 6 MOIS (24 NUMEROS) TU BÉNÉFICIERAS DES 3 AVANTAGES SUIVANTS

40 F DE REDUCTION

Un abonnement pour 6 mois coûte 200F. au lieu de 240F. soit l'équivalent de 4 numeros gratuits.

UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ton abonnement te donne le droit de passer une PA gratuite, soit une économie de 35F.

UN ABONNEMENT GRATUIT PAR TIRAGE AU SORT

Chaque semaine un de nos abonnés est tiré au sort, et le gagnant se verra prolongé son abonnement de 6 mois gratuitement (24 numeros)

WAOOOHHH!

cette semaine c'est MAURICE GUYOT qui gagne un abonnement gratuit pour 6 mois

REMPLIS VITE LE BULLETIN D'ABONNEMENT pour recevoir chaque Mercredi, JOYSTICK hebdo, chez toi.

OUI, JE M'ABONNE POUR 6 MOIS SOIT 24 NUMEROS A 200Frs (AU LIEU DE 240Frs)

REMPLIS SOIGNEUSEMENT LA GRILLE CI-DESSOUS EN MAJUSCULES

NOM ____________________

PRENOM ____________________

ADRESSE ____________________

CODE POSTAL __________ VILLE ____________________

AGE __________ ORDINATEUR __________ SIGNATURE __________

RETOURNE CE BULLETIN AVEC TON REGLEMENT PAR CHEQUE OU MANDAT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE A JOYSTICK HEBDO.

Service abonnement. 177, rue Saint Honoré, 75001. PARIS